
TODO
PANTALLAS
TODO EN ENTRETENIMIENTO AUDIOVISUAL Y LUDICO
Cine - Video juegos - Multimedia - Interactivos - Realidad virtual
TV - Video - FX - Terror - Rol - Games
AÑO II. NUMERO 11 P.V.P. 400 PTAS
BSO especial
Mancini
PIDENOS LA CAMISETA de TODO PANTALLAS
STAR WARS:
El juego de rol
¡¡Lo más genial en vídeo!!
© The Walt Disney Company
EN SALA:
Wolf,
Wyatt Earp,
¡Por fin solos!
00011
8 480002 198752

Con este número

TODO PANTALLAS La Revista



Te regala esta Camiseta

Envíanos el cupón-encuesta que encontrarás en la revista

TODO PANTALLAS

Director: Emilio García Fernández.
Colaboradores: Carlos Avia Rodríguez, Luis Fernández Colorado, Vicente Fernández, Nacho Fresno, Mabel Hernández Gómez, Alberto Herrero Seda, José Mª Jiménez, Mar Marcos Molano, Almudena Martín Castrejón, Julián Pérez Rozas, Manuel Suárez, Guzmán Urrero Peña.
Maquetación: Teresa Trigo.
Archivo y documentación: Intermedia.

Agradecimientos/Material: ACCIONA, Acclaim, AFIVE, Agencia SEIS, Akira, Altafilms, Atlántico Films, Antena 3 TV, Araba Films, Archivo E.G.F., Archivo Intermadia, BMG Ariola, Buena Vista Home Video, Buena Vista International Spain, Canal +, C.I.C. Video, Cine Company, Cine Mussy, Clave 2, Columbia TriStar Films de España, Columbia TriStar Home Video, El Corte Inglés, Crisis, Distrimagen, Ediciones B, Ediciones Cúpula (Grupo Editorial CEAC), Ediciones JC, Ediciones Paidós, Ediciones Zinco, Eikona, ERBE, Filmax Group, Filmoteca R. de Murcia, Filmoteca Española, Fonomusic, Fox Video España, The Howard Marlboro Group, JOC Internacional, Julio Ruiz, Lauren Films, Lauren Video Hogar, Manuel Salvador, Martínez Roca Ediciones, M+D, MGM Software, Movierecord, Norma Editorial, Oro Films, Philips, Pioneer, Polygram Video, Polygram Discos, RCA, Record Vision, Royal Books, SEGA, SOFRES, SurfFilms, System 4, TBWA, Tele 5, Telemadrid, Timun Mas (Grupo Editorial CEAC), 20th Century-Fox, Touchstone Pictures, TVE, U.I.P., Upper Deck, Vhero Internacional S.L., Videoclub Vergara, Vinilo, Virgin discos, Walt Disney Company, Warner Española, Warner Home Video, Yoda & Companyia.

PUBLICIDAD
CMC. Comercial de Medios de Comunicación.
En Madrid: Manuel Iglesias.
Capitán Haya, 23 esc.1 Planta 2. Ofic. 7.
28020 -MADRID
Telf. (91) 555.18.06. Fax: (91) 555.20.27

SUSCRIPCIONES
EDICIONES ESEUVE, S. A.
Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA
28045 MADRID
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59
(de 8,30 a 13 horas). Ver Boletín de Suscripción.

PRODUCCION
Realización editorial: Ediciones Eseuve, S.A.
Fotomecánica: NUEVO PUNTO (Madrid)
Impresión: ALTAIR, S. A. (Madrid)
Depósito Legal: TO - 1517 - 93
ISSN: 1133-648K

DISTRIBUCION
MARCO IBERICA S. A. Carretera de Irún, km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28034 Madrid.

IMPORTADOR PARA MEXICO
DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.
Lucio Blanco, 435. Azcapotzalco.
02400 MEXICO D.F.
Ca'mara Comercio N. 057872
R.F.C. DIN 870508

Precio para España: 400 ptas. ejemplar, IVA incluido. El precio será el mismo para Canarias, Ceuta y Melilla, incluyendo la sobretasa aérea.

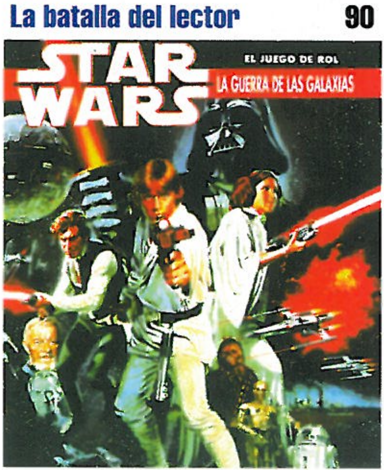
TODO PANTALLAS es una publicación de



C/ Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA, 28045
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59

Sumario

AÑO II NUMERO 11 SEPTIEMBRE 1994



CODIGO DE COLORES SECCIONES

CINE

BANDA SONORA ORIGINAL

VIDEO

TELEVISION

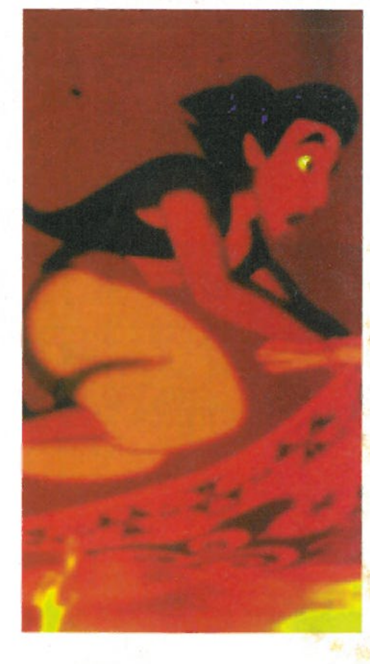
MUSICA

KIOSCO

TECNO OCIO

CLUB VIDEO JUEGOS

ROL & JUEGOS



Hola, soy Aladino, y si quieres recordar mis aventuras y vivir una historia fantástica te espero en la página 34.


MIA FARROW
JOAN PLOWRIGHT
NATASHA RICHARDSON
EL PICO DE LAS VIUDAS
SOLO UNA COSA LES APASIONABA MAS QUE UN SECRETO... ¡UN ESCANDALO!
ADRIAN DUNBAR
JIM BROADBENT
RANK FILM DISTRIBUTORS y FINE LINE FEATURES con la participación de BRITISH SCREEN presenta una producción de JO MANUEL en un film de JOHN IRVIN "WIDOWS PEAK" MIA FARROW • JOAN PLOWRIGHT • NATASHA RICHARDSON • ADRIAN DUNBAR • JIM BROADBENT Vestuario CONSOLATA BOYLE • Diseño de Producción LEO AUSTIN Director de fotografía ASHLEY ROWE Música CARL DAVIS Editor PETER TANNER A.C.E. Guión HUGH LEONARD Productor Ejecutivo MICHAEL WHITE Co-Productor TRACEY SEAWARD
Producción JO MANUEL Dirección JOHN IRVIN © 1993 JO MANUEL PRODUCTIONS LTD. ALL RIGHTS RESERVED
RANK FILM DISTRIBUTORS
SOGEDASA
DOLBY STEREO
EN SALAS SELECTAS
FILMAX
GROUP



La nueva temporada

A mediados del mes de agosto hemos tenido la ocasión de celebrar, gracias al esfuerzo de **Cine Mussy**, un aniversario muy especial: los 25 años del estreno de una película que marcó una época, **"Cowboy de medianoche"**. Muchos de los presentes el día del reestreno sabían aquello de los tres Oscar y del gran trabajo de **Dustin Hoffman** y **John Voight**; no obstante, estoy seguro que se llevaron una grata sorpresa cuando finalizó la película, al encontrarse con una historia de las buenas.

La sorpresa también nos la vamos a llevar todos a partir de este mes, cuando se produzcan los estrenos masivos que se esperan con impaciencia. Los grandes títulos, o por lo menos los que se han anunciado a bombo y platillo para la campaña de otoño, aguantaron mucho para hacerse querer más. La verdad es que, como lo comentado en un editorial anterior, nos vamos cansando de ciertas políticas empresariales que, lejos de revitalizar el sector, lo están llevando a una situación de inmovilismo peligroso.

Ya saben a que nos referimos. Se produce una película de tres horas y le siguen cien; se estrena un título el viernes, y ese mismo día otros diez; se decide dedicar un día al espectador, y muchos cines no lo cumplen; se habla de la apertura de numerosas salas, y algunas céntricas de las capitales están que se caen; se habla de que la entrada sigue siendo la más barata de Europa, y tenemos que aguantar la falta de puntualidad, siete minutos publicitarios y la sorpresa de que, una vez finalizada la película, cuando tenían que salir los títulos de crédito, aparezca en pantalla un cartel que te invita a tirar en las papeleras del vestíbulo tus latas y cartones de palomitas; a continuación, sin reparo alguno, pasan los títulos de crédito correspondientes (en el cine **Capitol**, en la proyección de **"Los Picapiedras"**).

Y entre los acuerdos y desacuerdos de los sectores implicados en los negocios del cine, los espectadores parecemos una mayoría conformista que nos dejamos llevar hacia un lado y otro como si de veletas se tratara. Quizás es el momento de que la cultura audiovisual se muestre en nuestras decisiones. Muchas veces la selección no va acompañada de un análisis previo de lo que queremos. Todos quieren decidir por nosotros y, la verdad, creo que hoy se tiene un poder de decisión que no se aprovecha en beneficio de una colectividad. Así la Ley de Protección y Fomento de la Cinematografía (por cierto, sus artículos 9 y 10, los referidos a infracciones y sanciones, son los más largos, lo que ya dice mucho del grado represivo de la misma), en la que el Estado se convierte en Interventor General de un negocio en el que ha invertido, inútilmente, unos buenos miles de millones de pesetas de todos los españoles, sin que éstos -nosotros- nos hayamos beneficiado lo más mínimo de sus productos. Se ha preocupado alguien de fijarse en la taquilla, en los títulos que han recibido el apoyo de un público interesado. Hay que empezar a conocer un poco más el interés del espectador -no tanto sus gustos- y hacerle propuestas que reaviven el cariño por la sala de cine. De ahí que manifestaciones como las realizadas por **José L. García Sánchez** en las que dice que *"cuando el cine español es muy bueno acaba por no ser español, y cuando es muy español acaba por no ser cine"*, son gratuitas, porque una película es un producto industrial que debe interesar al público que asiste a su exhibición, independientemente de cual sea su origen y procedencia. Cuando se dice que hay cien películas españolas sin estrenar, se debe matizar que la culpa no la tienen, exclusivamente, la distribución o el parque de salas, sino también hay que decir claramente que casi todas son infumables, difíciles de digerir (y gran parte han recibido subvenciones del ICAA).

Bueno, sin ánimo de alargar este tema, que para muchos quedó un poco en el olvido por las fechas estivales, vamos a ver como funciona a partir de ahora el negocio del cine.

* * * *

Por nuestra parte, sí estamos interesados y muy motivados por todos vuestros comentarios y opiniones que agradecemos mensualmente. Por ello, y de cara a la celebración de nuestro primer aniversario, vamos a ir mejorando la revista, para que se abra a todas aquellas inquietudes generadas desde la información y el análisis de todos los temas que la actualidad va proponiendo desde todos los campos que engloba el entretenimiento audiovisual y lúdico.

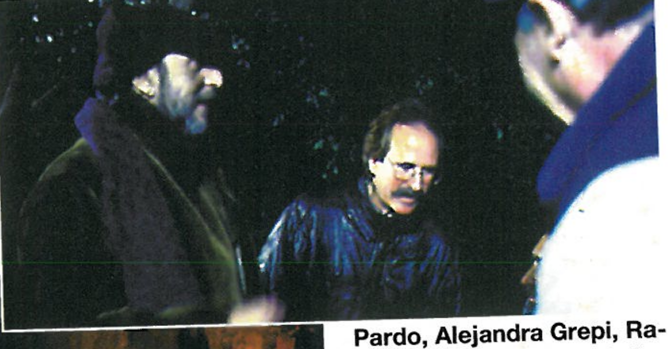
La toma de posturas claras ante los acontecimientos que han tenido lugar a nuestro alrededor, nos ha llevado a dejar por escrito, en esta ocasión, todo lo sucedido en fechas recientes en el mundo del Rol, conjugando alguno de vuestros comentarios con los escritos por los representantes de los medios especializados. Para muchos esta parcela todavía es desconocida, y apenas la entienden como próxima al sector audiovisual; quizás no han visto todavía muchas películas y leído todos aquellos libros que narran historias en torno a la gente que juega a Rol.

También recogimos de nuestro transitar por los espacios urbanos propuestas de juegos en los que las nuevas tecnologías tienen mucho que decir; juegos de láser de acción viva, que animan a vivir otro tipo de emociones y que, jóvenes y menos jóvenes, ya disfrutamos en muchas ciudades españolas.

El acercamiento a cada uno de los sectores a los que nos dedicamos en la revista, irán proporcionando una realidad más de acuerdo con vuestros intereses. Por eso, para el próximo número os queremos sorprender un poco más; los trabajos que aparecerán serán fruto de la nueva savia que necesita la revista para hacerla más próxima a vosotros. Hemos ampliado el equipo, incorporado nuevos nombres, con el fin de seguir los pasos que marcáis con vuestras insistentes demandas. Esperamos que la conjunción de temas de actualidad, de análisis e informativos nos reafirmen ante vosotros. Es nuestro máximo objetivo.

Emilio García Fernández





El tercer largo de Juan Pinzás

Ya se encuentra en fase de montaje la última película de **Pinzás, "El abejón. La leyenda"**, después de un cuidadoso y detenido rodaje por tierras orensanas, propicias en bellos rincones. Aprovechando la última tecnología, la fase de postproducción se está desarrollando en los Estudios **Cinearte** de Madrid y en la misma intervienen **Miguel Angel Santamaría, Luis Castro** y otros relevantes técnicos del cine español. Este "cuento de hadas para adultos" tiene entre sus actores principales a **Fernando Guillén, Mario Pardo, Alejandra Grepi, Rafael Alvarez "El brujo"** y **Marcela Walerstein**, entre otros, y nos recrean una historia repleta de fantasía, magia y aventuras. **Pinzás** ha querido volcarse en lo insólito a partir -como señaló en su día **Guillén**- "de la revisión de las leyendas y fantasías que pueblan Galicia".

La otra cara del glamour

Escribir un libro sobre cine no es tarea fácil. Esta tarea se agiliza si se trata de plasmar los momentos más nefastos y abominables del séptimo arte. Esta "dura" tarea ha sido realizada por **Edward Margulies** y **Stephen Rebello** y recogida en un libro que bajo el título "Malas películas que amamos" ha vendido ya 300.000 ejemplares en pocos meses. El morbo está asegurado en burlas a los vestuarios y diálogos y en la muestra de una jugosa lista de nombres y producciones donde las cualidades interpretativas de los actores brillan por su ausencia. "Malas películas que amamos" pega un repaso al estrellato de Hollywood y a una increíble variedad de malas películas que, según los propios autores, son tantas que la continuidad del libro está asegurada.

CONCURSOS

Los ganadores de cinco libros de **"El jardin secreto"** en la sección Cine/Video/TV del número 9, cortesía de **Ediciones B**, han sido: Jorge Novarro (La Rioja), Jesús Fernández (Cuenca), José R. Martínez (Málaga), Joaquín Frens (Alberic. Málaga), Miguel Bouza (El Ferrol, La Coruña).

De entre todos los lectores que han remitido el cupón de "Opinión" número 9 a nuestra revista, han sido premiados con **cinco videos de "Aladino"**: Andrés Argal (Pamplona), María Cristina Rosillo (Hondarribia), Ana María López (Hospitalet de Llobregat), Borja Caroll (Noya. La Coruña) y Yolanda Izquierdo (Casar de Cáceres).

Los ganadores de las **camisetas de "Gerónimo"**, cortesía de **Columbia TriStar Films de España**, han sido: Antonio Martínez (Pamplona), Juan Arregui (Fuengirola), Diego Mazaira (Orense), Herminia García (Parla. Madrid), Francisco Caravaca (Murcia), Mª Luz Rodríguez (La Coruña), Ginés Belzunces (Murcia), Leandro Pérez (Madrid), Marcos Benito (Sevilla), Joaquim Solá (Cornellá. Barcelona), Javier Lázaro Ochoa (Lleida), Carlos Traginer (Zaragoza), Francisco Davila (Alcobendas. Madrid), Elisenda Peralta (Zaragoza), Jesús Román (Madrid), Ascensión Sánchez (Torrero. Zaragoza), y así hasta cien más.



Imágenes de cine

La **Fundación Cultural Mapfre Vida** viene mostrando, desde mediados del mes de julio, en su sala de Madrid, una exposición fotográfica que recoge momentos estelares de la historia del cine desde el periodo mudo hasta la década de los 70, en una exhaustiva selección de obras que responde al título de "La Imagen Congelada". Hasta el 30 de septiembre, los amantes del cine podrán disfrutar de los rostros de sus mitos de ficción, estampas con "glamour" de sus vidas tanto privada como profesional

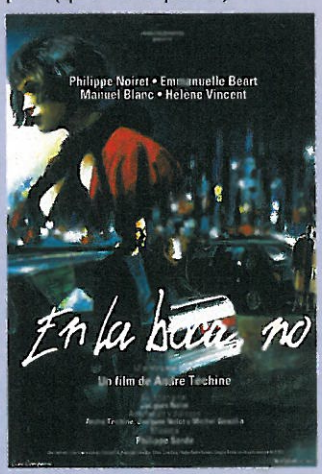




Sonrisas

● Por el espléndido ciclo que **La 2** ha dedicado al director **Michael Curtiz**.

● Porque según un estudio realizado por el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales del Ministerio de Cultura respecto a los cuatro primeros meses de este año, el cine que ha sufrido mayor descalabro ha sido el de Hollywood que perdió cuatro millones de espectadores, casi los mismos que ganó el cine europeo (que no español).



● Ya que la **Filmoteca Española** ha recuperado una copia de la película **"Los jueves milagro"** del director español **Luis García Berlanga** que ha sobrevivido al paso de la censura.

● Porque rodar películas será un poco más barato y menos burocrático ya que el pleno de la Asamblea de Madrid aprobó la proposición no de ley que exime del pago de tasas municipales a los productores de cine y crea una oficina central para



agilizar el papeleo.

● Porque el Jurado internacional del festival de cine de Karlovy Vary ha premiado la película española **"Mi hermano del alma"** de **Mariano Barroso**. Una película que ha impactado por el alto nivel fílmico, el riesgo de una producción independiente, la originalidad del guión y el trabajo de dirección e interpretación.

● Ya que es sabido que, si no se pone remedio, el patrimonio cinematográfico mundial puede desaparecer. Precisamente ahora que vamos a celebrar el Centenario del cine, sería el momento adecuado para promover iniciativas serias en este sentido.

Lágrimas

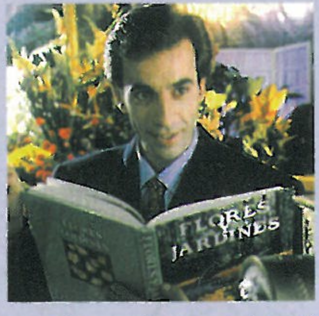
● Porque **Telemadrid**, después del éxito económico que ha tenido con **"Fresa y chocolate"** se ha planteado intervenir en otras películas cubanas. ¿Por qué no españolas?

● Porque la ética británica es para echarse a llorar. Se acepta, como señala un distribuidor, "que mujeres semidesnudas se toquen sus partes, pero se censura en el caso de los hombres". Eso le ha pasado a **Javier Bardem** al que las letras del título del film **"Huevos de oro"**, convenientemente modificado de lugar, le camuflan la pose ofensiva que atenta contra la moral americana.



● Porque el **Festival de Vídeo de Vitoria** "ha ganado en calidad, aunque la innovación visual sigue ausente". Todavía se esperan mejores ediciones del mismo.

● Porque **Imanol Arias** con una subvención de 55 millones de pesetas, se colocará detrás de la cámara para dirigir un thriller erótico titulado **"Un asunto privado"**. Delante de la cámara **Ana Belén, Juan Echanove** y **Javier Bardem**. Esto me suena pero que mucho.



● Ya que nuestro consagrado director de cine **Pedro Almodóvar** afirmó en el pasado Festival de Cine Asturiano que "en España no hay muchos actores. O uno no sabe muy bien dónde buscarlos (...) en Estados Unidos cada año aparecen diez actores fantásticos."

SOLUCIONES AL PASATIEMPO

1. "El cantor de jazz". **2.** MGM. **3.** "Una noche en la Opera. **4.** Olivia de Havilland y Errol Flynn en "El capitán Blood. **5**. "Lo que el viento se llevó". **6**. "Luna nueva", con Cary Grant, Ralph Bellamy y Rosalind Russell. **7**. "Casablanca". **8**. Alec Guinness. **9**. Spencer Tracy, Judy Holliday y Katharine Hepburn en "La costilla de Adan. **10**. "Loco por Anita". **11.** "Cantando bajo la lluvia". **12.** "Psicosis". **13.** "Un, dos, tres". **14.** Charlton Heston, Ava Gardner y David Niven en "55 días en Pekin". **15**. David Lean; "Doctor Zhivago". **16.** John Wayne en "Rio Lobo". **17.** Michael Caine y Laurence Olivier en "La huella". **18.** "Tiburón". **19.** Diane Keaton. **20.** "La aventuras del barón Munchausen".

Como veis, tampoco eran tan difíciles. De las ochenta cartas recibidas sólo acertaron totalmente **Francisco J. Ortiz** (Villena. Alicante), **Francisco Javier Cara** (Almeria), **Pablo Nicolás Barrena** (San Sebastián), **Evaristo Martínez** (Almería), **Francisco Inés Villena** (Zaragoza), **Daniel Traginer** (Zaragoza), **Rubén Pruna** (Marchena. Sevilla), **Gaizka Arroyo** (Galdakao. Vizcaya) y **Joaquín Solá** (Cornellá. Barcelona).

TAQUILLA

Películas	Distribuidora	Madrid	Barcelona	Total	Total acumulado
La lista de Schindler	UIP	11.181.150	11.552.425	22.733.575	326.537.421
Philadelphia	Columbia	6.607.700	7.601.300	14.209.000	283.390.450
En el nombre del padre	UIP	33.497.345	11.168.375	44.665.720	247.118.775
Los picapiedras	UIP	104.702.947	68.030.100	172.733.047	...
Misterioso asesinato en Manhattan	Columbia	34.252.877	25.866.425	60.119.302	158.876.524
Mi padre que ligue	Buenavista	4.950.600	5.620.475	10.571.075	77.023.550
Los aristogatos	Buenavista	152.870.310	22.497.675	75.367.985	...
Liberad a Willy	Warner	29.094.550	18.343.500	47.438.050	65.781.550
Maverick	Warner	38.120.850.	26.524.600	64.645.450	...
Beethoven 2	UIP	30.521.100	16.579.200	47.100.300	...

Datos facilitados por Adican (1-VI al 1-VIII)



MAS VOTADOS

1 **"Parque Jurásico"** UIP (720 V.)

2 **"El Fugitivo"** WARNER (615 V.)

3 **"La Lista de Schindler"** UIP (597 V.)

4 **"Terminator II"** COLUMBIA (554 V.)

5 **"Máximo Riesgo"** COLUMBIA (424 V.)

6 **"Alien el Octavo Pasajero"** FOX (487 V.)

7 **"Aladdin"** BUENA VISTA (413 V.)

8 **"Indiana Jones en busca del Arca Perdida"** CIC (357 V.)

9 **"Indiana Jones y la ultima cruzada"** CIC (340 V.)

10 **"Blade Runner"** WARNER (286 V)

Taquilla, top, sonrisas y lágrimas



MAVERICK
Un guiño cinematográfico

Podemos preguntarnos, de entrada, a qué se debe tanto "western" en nuestras pantallas. ¿De verdad teníamos tan olvidados a los **Ford, Hawks** o **Leone**? ¿Eran necesarios tantos reencuentros?

Para empezar diremos que la tónica general es de falta de ideas, pretenciosas puestas en escena sobre la base de un rigor presumible, quizá cuantificable en los dólares de producción únicamente, grandes rostros en el reparto y añoranzas reiteradas con homenajes a otra época y guiños a la concurrencia.

Quizás **"Maverick"** pueda servir de modelo para entender el universo del Oeste norteamericano; por lo menos, desde un perspectiva diferente, aquella en la que el disparate se consume plano a plano ejerciendo un equilibrio, cuando menos, curioso. Porque ya resulta, para el espectador, diferente ver al héroe de tal historia asomar sus morros subido a un asno, cual esperpéntica figura que recuerda al sexto hermano **Marx**. También comprobar su arrogancia cuando decide emplear la primera partida en conocer los "tics" nerviosos de sus compañeros de mesa. Claro que no se espera la presencia de una joven de sonrisa engañosa (**Jodie Foster**), planificada para engatusar a cualquier sombra que se le cruce en el camino.

Poco importa qué es lo que tiene que hacer Bret Maverick (**Mel Gibson**) para conseguir la fortuna que le permita estar en la gran partida en el barco que surca el Misisipí, pues, lejos de sumirse en profundas preocupaciones, el mayor farolero de todo el Oeste se enreda en una falda que trata de sorprenderle hasta el último momento.

La trama de la historia se desliza a saltos por los caminos de la comedia para alcanzar una mayor intriga cuando el silencio rodea las mesas de juego y un "quien engaña a quien" arrastra lentamente sus pasos hasta el agónico duelo con nuevo engaño incluido.

Un guión que sin ser algo sorprendente a más de uno entretiene, como lo hace la dirección de **Richard Donner** que ha sabido sustituir la ciudad llena de barros por un suelo excesivamente arenoso y pronunciado, quizás con el objeto de que los personajes mostrasen su pesadez y se tuviesen que someter a un paisaje hostil; aunque no a otros personajes que, en esta historia, pasan a ser meros comparsas de las aventuras de Maverick. De la apuesta creativa quizás para muchos pasa desapercibida la fotografía, recomendable trabajo de **Vilmos Zsigmond.**

Los guiños que el espectador va acumulando se someten al tiempo de un penoso e interminable viaje en diligencia, o una caravana de mujeres al uso, un grupo de indios que dejan mucho que desear, un sheriff (**James Garner**) al que se le rinde homenaje y un veterano **James Coburn** que sostiene muchos buenos momentos de callejones y tiroteos.

Con **"Maverick"** el "western" encuentra otra salida que no debe despreciarse, como tampoco tenemos que ensañarnos con un **Mel Gibson** que cumple bien con su papel y una **Jodie Foster** que sorprende gratamente.

EMILIO GARCIA

PULGARCITA
Hacia un nuevo estilo

Empieza la película con un ritmo y una capacidad de síntesis ejemplares, dignos de cualquier buena película sin que sea necesario caer en el fácil recurso de analizarla dentro del género de animación. Si salvamos los primeros minutos de introducción al cuento, de mano de la golondrina Jacquimo, el arranque del filme raya lo magistral.

Una pérdida de solidez de guión es el motivo de que, progresivamente, la película entre en unos continuos altibajos de los que ya no se librará hasta el final. Solamente recurriendo a trucos que únicamente la factoría **Disney** sabe utilizar sin caer en el sentimentalismo barato, la película logra remontar a trompicones resultando sólo agradable a niños ya muy aficionados que lo perdonan todo. Mediante la introducción de canciones y fórmulas idénticas a las que **Disney** utiliza en sus largos menos afortunados, se consigue un extraño efecto que choca frontalmente con unos dibujos feos por naturaleza, que nada tienen que ver con los clásicos animalitos encantadores y edulcorados a los que **Walt Disney** nos tiene acostumbrados.

El nacimiento de la pequeña Pulgarcita dentro de una flor da lugar a una adaptación del cuento de **H. Ch. Andersen** sobre una madre que, al no poder tener hijos, acude a un hada buena que le ofrece una niña tan pequeña como el dedo pulgar. Esto da paso a una historia de amoríos y sufrimientos que para nada respeta el tiempo real. Los personajes están muy poco (o nada) definidos y se mueven por la película como si a ninguna lógica tuvieran que responder. Aquí es donde el director y guionista **Don Bluth** introduce esos elementos tan propios de la compañía en la que él empezó a trabajar y que chirrían en exceso: todos los números musicales parecen calcados de cualquier película de **Disney** y no guardan demasiada relación con el resto de la película o, por poner otro ejemplo, el modo de presentar al espectador a todos los *bichitos* que ayudan a la pequeña Pulgarcita a encontrar a su príncipe azul, es radicalmente opuesto a la idea con que se nos presenta el filme en un principio, muy alejada de ñoñerías y de personajes fáciles.

Don Bluth parece que ha preferido distanciarse de crear unos personajes que, por su dulzura, entren directamente con cariño en los ojos del espectador. Pretende así conseguir evitar esa complicidad facilona, y también separarse de los tópicos del cine de animación en beneficio de conseguir una buena película que sea apta para todos los públicos, y que tenga un mercado más amplio del que, en principio, está reservado para este tipo de producciones. Pretende, igualmente, diferenciarse así del sello **Disney**. El problema radica en que no siempre lo consigue.



Estamos, en definitva, ante una película muy curiosa que pretende alejarse del tradicional cine animado que marca la pauta mundial, en beneficio de una nueva línea que permita a este género una mayor entidad.

NACHO FRESNO



SPEED

Correr o morir, esa es la cuestión

Acudir cada mañana al trabajo en transporte colectivo puede ser más emocionante de lo que a simple vista parece. Es más, puede convertirse en una magnífica aventura que contar a los nietos, si es que se sobrevive ya que, no siempre, los flancos están cubiertos por un cuerpo de policía como el de Los Angeles.

Diez minutos le bastan a **Jan de Bont** (el tiempo que duran los titulos de crédito) para sumergirnos en una acción trepidante, sin descanso, que no deja al espectador recuperarse de la aventura anterior. No hay sobresaltos, el sobresalto es continuo.

Tres son los escenarios fundamentales donde se desarrolla la acción: nunca un ascensor, un autobús o el metro se nos hubieran antojado tan claustrofóbicos, deprimentes y peligrosos. En ellos se ublica la trama: un expolicía esquizofrénico experto en explosivos decide pasar su retiro gracias al rescate que pedirá por un perfecto y maquiavélico plan que ha estado urdiendo durante dos años: una bomba en un ascensor. Pero un intrépido especialista de los SWAT de Los Angeles dará al traste con tan perfecta empresa. Desde ese momento le jura venganza, un autobús será su próximo punto de encuentro. Todo está dispuesto, si el autobús supera la velocidad de 50km/h la bomba se accionará, una vez accionada si desciende estallará en mil pedazos.

Un intrépido **Keanu Reeves** en la piel del policia especialista Jack Traven (más cercano al Johnny Utah de **"Le llaman Bodhi"** que al malo de **"Mucho ruido y pocas nueces"** o al apuesto príncipe de **"El pequeño Buda"**) hará las delicias de un público ávido de emociones. En esta ocasión **Reeves** se calza el traje de héroe urbano dispuesto a morir por un puñado de inocentes ciudadanos, gente corriente en sus lugares habituales que, de repente, se encuentran sumergidos en una de sus peores pesadillas. No faltan gags para un público ingenuo (nos asombra continuamente la acción con generosas iniciativas que ni el propio Superman sería capaz de hacerlas) ni un "happy end" para un auditorio que, entre tanta acción, no ha tenido tiempo ni de saborear el respaldo de su butaca (la verdad es que nos sentimos como pasajeros del autobús, intentando echarle una mano al ingenioso **Keanu**).

Y detrás del telón de fondo un magnífico equipo de especialistas, un increíble despliegue de medios técnicos y humanos (mucha chatarra, mucha explosión, automóviles, aviones, helicópteros... ¡qué más se puede pedir!), un interesante cuadro de actores -al ya citado **Reeves** añadir **Dennis Hopper** (que repite estreno en nuestras pantallas), **Jeff Daniels ("La rosa púrpura del Cairo")** y **Sandra Bullock ("Demolition Man")**, todo ello para facturar un producto de talla media al que quiza sobre algo de... velocidad.

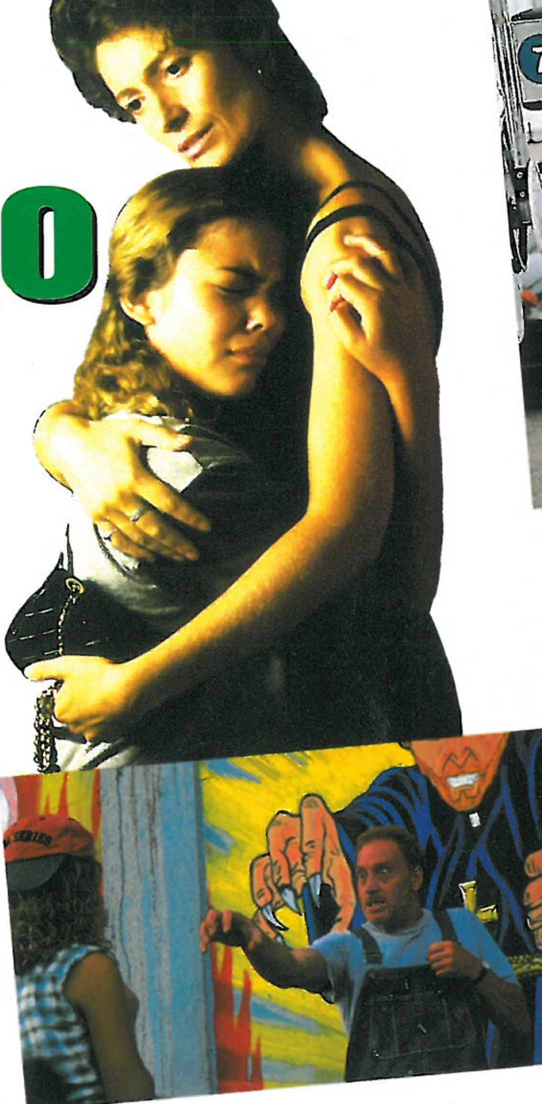
MAR MARCOS

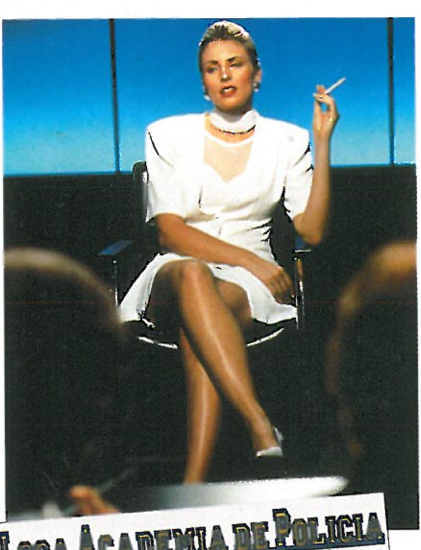
Estreno

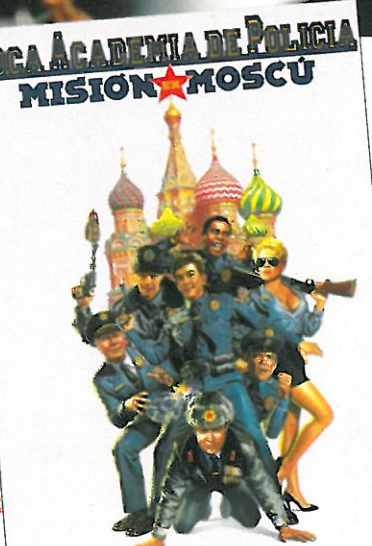


La Resaca del verano

La verdad es que se nos ha presentado un verano excesivamente saturado de estrenos y no siempre bien recibidos como era de esperar. Ya estamos acostumbrados a que nos inunden las pantallas por estas fechas de películas para todos los gustos; claro que muchos espectadores se salvan de los auténticos muermos gracias a sus vacaciones.







El disparate generalizado

El verano es muy propicio para estrenar aquellas películas que por sus características difícilmente encontrarían huecos en la pantalla en otras fechas. Suelen ser las más anárquicas, despelotadas y chirriantes, aunque deben agradecer el esfuerzo realizado hace ya más de quince años por David y Jerry Zucker. Si no traen nada nuevo lo que sí buscan ofrecer es un rato de entretenimiento muy relajado, cosa que consiguen en muchos espectadores.

Podemos hablar en este caso de **"Misión explosiva"**, el último trabajo de **Dennis Hopper** como director. Una situación incómoda viene a transformar la vida de dos marines atrapados en las redes de un marinero de 2º clase muy especial. **Tom Berenger** y **William McNamara** tendrán que vérselas con la explosiva **Erika Eleniak,** que si bien cambia su papel de vigilante no se aleja mucho de la playa.

La extravagancia es la línea que resume el planteamiento de **"El silencio de los borregos"**, una película del todo terreno **Ezio Greggio**. La parodia de títulos muy representativos de la historia del cine, tanto de ayer como de hoy, hacen de este trabajo uno de los más absurdos realizados en celuloide. También irreverente es **"Carry on, Columbus"**, o lo que es casi lo mismo **"La loca pandilla de Chris Columbus 1493 1/69..."**, comedia promovida por el inglés **Gerald Thomas** que, todos los que tienen algunos años de más le recordarán por toda una serie de películas, iniciadas a finales de los cincuenta, bajo una denominación común "Carry On...". Y, como broche final, no podía faltar la enésima entrega de un famoso grupo de policías. **"Academia de policía: Misión en Moscú"** abre de nuevo las puertas a los intrépidos Lassard, Tackleberry, Jones, Callahan, Harris y Cía, para que hagan temblar los cimientos de la capital moscovita; su presencia será demoledora para los habitantes de la gran ciudad.



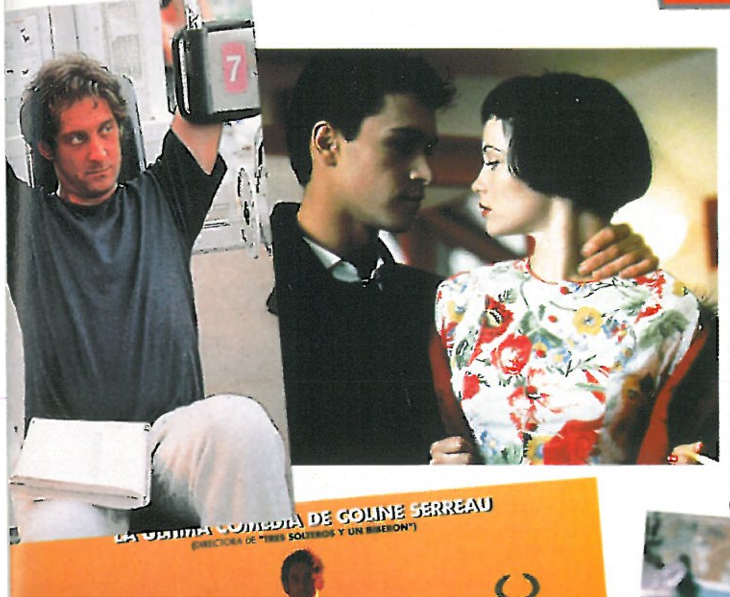




Gratas sorpresas

Es bueno encontrarse con títulos frescos diferentes y que, para bien nuestro,





llevan firma española. Nos referimos a **"Desvío al paraíso"**, una película de **Gerardo Herrero** que sorprende por acabado. Parte de un guión premiado por el I.C.A.A., firmado por **Daniel Monzón** y **Santiago Tabernero**, en el que apuestan por una historia de género, con numerosos referentes que para nada invalidan su originalidad. El director apuesta por una producción muy internacional, con un estilo visual abierto (no exclusivamente americano) que se agradece desde el primer momento. Ahora sólo le queda tener una buena respuesta comercial.

Otro de los títulos que también han sorprendido fue **"La estrategia del caracol"**, del colombiano **Sergio Cabrera**. Entendemos que su propuesta va más dirigida a un público que busca otras aportaciones creativas, aunque, desde el lado temático, su historia también resulte universal y familiar. Numerosos premios avalan este trabajo que, junto con el anterior, se recomienda para todos los que están cansados de tantas producciones convencionales.

En la misma línea podemos hablar de la última comedia de **Coline Serreau, "La crisis"**. Aplazado su estreno unos meses, esta nueva apuesta intenta indagar en alguna de las muchas crisis que el stress social provoca en el individuo. Y más complejo resultará para muchos el trabajo de **André Téchiné "En la boca no"** sobre los problemas de supervivencia que encuentra un joven que se traslada del campo a la ciudad con el deseo de comerse el mundo.

MABEL HERNANDEZ

Comentario



EN VIAS DE ESTRENO

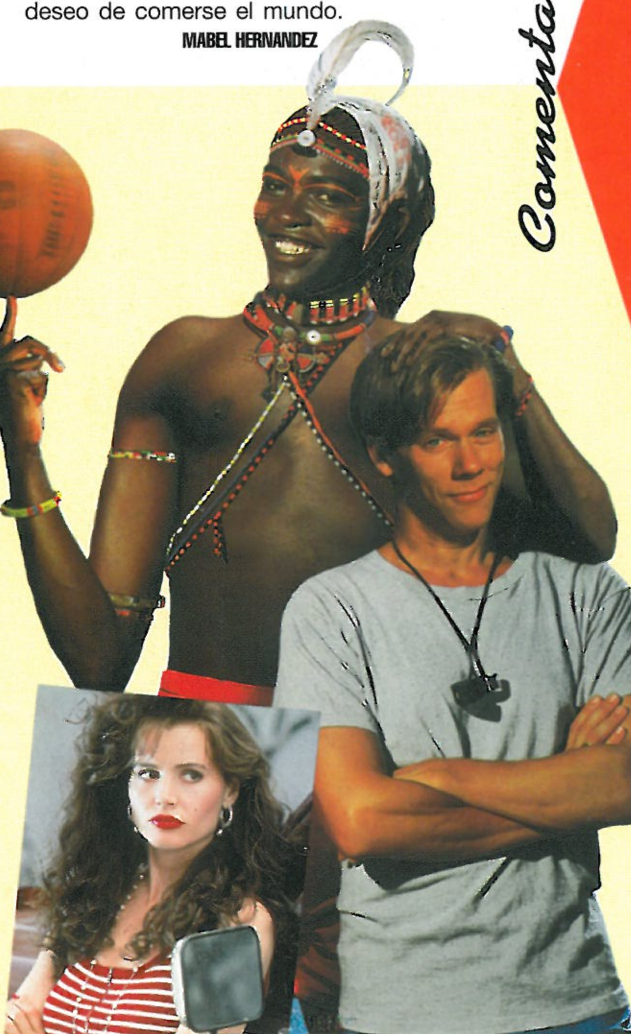
Un nuevo título sobre el mundo del baloncesto es el que interpreta **Kevin Bacon. "Una tribu en la cancha"** busca ser una historia de contrastes en la que los retos despiertan la imaginación de todo aquel que quiere superarlos. Encuentro de culturas, la suspicacia y sospecha ante cualquier acción desconocida irán construyendo la historia del joven que se aventura en Africa a la búsqueda del techo más alto para el baloncesto universitario.

El último trabajo de **Geena Davis** está a punto de estrenarse. En **"Angie"** es una joven inconformista, que rompe con la monotonía de todo lo que le rodea, sorprenderá de continuo a sus más íntimos con una postura ante la vida que le llevará, finalmente a un viaje en el que encontrar respuestas a todos los interrogantes que se le han acumulado.



Otro actor que llega a nuestra pantallas con mucha fuerza es **Christopher Lambert** con **"Gunmen"**, película de acción en la que interpreta a un contrabandista que sale de la cárcel con el fin de ayudar a un agente anti-droga a encontrar y confiscar los recursos de un mafioso.

Y tras las vacaciones llega, también, una nueva película del Oeste. **"El último forajido"** nos presenta a un **Mickey Rourke** que de oficial confederado pasa a ser uno de los forajidos más tiránicos que se han visto en pantalla, moviéndose en un mundo salvaje donde la única ley que existe es la de la selva.



Metro Goldwyn Mayer

ARS GRATIA ARTIS

TRADE MARK ®

Estudio

El poder de ambición de un gran Estudio

No podemos decir que se trata de un Estudio más de los muchos que han surgido en las tierras californianas. Aunque inmerso en la dinámica del desarrollismo industrial en una época de máximo esplendor, la **Metro-Goldywn-Mayer** buscó por todos los medios situarse en el lugar más visible del plano. Para ello rodeó su famosa imagen de marca de un lema que decía "El arte por el arte", viéndose alterada esta máxima por el protagonismo de **Louis B. Mayer**.

El rugido del león

Ya sabemos que muchas de las iniciativas surgen por formulas casuales o coyunturales; en el caso que abordamos, la necesidad y el desarrollo de un pequeño imperio de salas, llevó al famoso peletero **Marcus Loew** a interesarse por una productora llamada **Metro** e iniciar, en sus estudios, la producción de películas que abastecieran la programación de sus lujosas salas y le permitieran seguir distribuyendo material.

En toda esta concentración de poderes también se incluye a un productor independiente llamado **Louis B. Mayer** que, cuando la **MGM** se pone en marcha en 1924, se convierte en el director general de la firma.

El nuevo Estudio se encuentra con una nómina sorprendente de directores como **Erich von Stroheim, King Vidor, Rex Ingram,** entre otros, y de actores de la talla de **Ramón Novarro, John Gilbert, Norma Shearer, Lon Chaney** o **Buster Keaton**. Además la infraestructura de medios humanos y técnicos es enorme y ello obligará a controlar férreamente el timón del barco.









Arriba: F. Niblo, M. Loew y L. B. Mayer. Abajo: cartel de "El cameraman". Los actores: Marion Davies, J. MacDonald, R. Novarro y John Barrymore.

Una figura extraordinaria

Cuando **Mayer** llegó al cargo tuvo primero que recibir una serie de consejos que le permitieran comportarse con





más corrección ante todos (vestía mal, hablaba peor y su carácter en nada beneficiaba a la empresa). Se convertirá en el gran patriarca de la casa, promoviendo en todo momento un ambiente familiar y buscando la imagen de solidez y sosiego que un gran Estudio necesita.

Y mientras él se dedicaba a crear un estilo, **Irving G. Thalberg** fue contratado como supervisor general de producción, consiguiendo que la **MGM** alcanzara un gran prestigio como productora y situara en el Olimpo de las estrellas a los grandes rostros de la época. **Thalberg** va a ser el indiscutible motor de una casa en la que por encima de todo se busca la comercialidad; sin embargo, va a dejar espacios para que aportaciones individuales ofrezcan las dosis artísticas que el lema de la casa recogía.

Es por ello que -y tras lograr recuperar el descomunal desaguisado de **"Ben Hur" (1924)**, de **Fred Niblo**- **Thalberg** apoya, en el mismo año, producciones de gran prestigio como **"El gran desfile"**, de **Vidor**, **"La viuda alegre"**, de **Stroheim**. Más adelante también responderá de películas como **"...y el mundo marcha" (1928)**, de **Vidor** y la especialísima **"La parada de los monstruos" (1932)**, de **Tod Browning**.

Izquierda arriba: Una de las imágenes más recordadas del Estudio. 57 estrellas celebran el 25 aniversario de MGM. Aquí están todos los rostros de la fama. Izquierda: Irving Thalberg, Maurice Chevalier y Louis B. Mayer firmando un contrato. Abajo: Greta Garbo, uno de los rostros más populares de la época en "La tierra de todos" (1926).



Estudio

GRETA GARBO

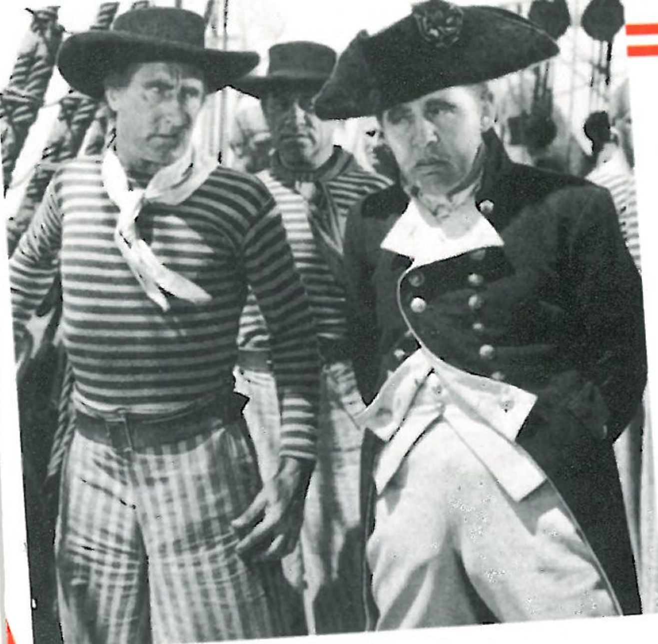
Dijeron que tenía unos ojos espléndidos; la llamaron "la divina"; multiplicaron su admiraciones por el joven rostro sueco cuando la ven aparecer en las películas de la **MGM**. Su carácter delimitó mucho su trabajo; salvo **Clarence Brown**, con el que rodó seis películas, los demás directores apenas lograron entenderla. La verdad es que **Greta** no necesitaba de muchos recursos para llenar con su sola mirada el plano. Desde 1926 hasta 1941 apenas dejó de trabajar; 27 películas avalan su prestigio y la admiración surgida con **"El torrente"** se fue incrementando con **"El demonio y la carne"**, **"Mata Hari"**, **"La reina Cristina de Suecia"** y **"Ninotchka"**.

Su romance con **John Gilbert** fue muy sonado. El estudio, después de éxitos como **"Anna Karenina"** y **"Margarita Gautier"**, se vio obligado a pagarle 250.000 dólares por película, lo que la convertía en la actriz mejor pagada del cine americano.









Las estrellas del Estudio

¿Puede un Estudio de cine tener más estrellas que el firmamento? Si alguien duda de esta posibilidad que se fije en el plantel artístico de la **MGM**. De ello se encargó **Louis B. Mayer** buscando rostros nuevos en los escenarios y en todos aquellos lugares que le indicaban sus 'cazadores'. El público tenía mucho de decir en todo esto. Las 'premieres' servían para algo más que para saber el grado de aceptación de una película.

Por este camino van llegando al Estudio **Joan Crawford** (nombre sugerido por una espectadora para sustituir al verdadero, Lucille LaSueur), **Clark Gable, Greta Garbo, Myrna Loy, Robert Montgomery, Rosalind Russell, James Stewart, Robert Taylor, Judy Garland, Fred Astaire, Mickey Rooney** y **Johnny Weissmuller**, entre otros muchos, dominando las pantallas del mundo durante muchos años.

Es, quizás, la época dorada del "star-system"; son los años de luz resplandeciente y de auténtica fascinación para la **MGM**. Los actores no sólo están para intervenir en las películas del Estudio sino, también, para arropar todas las iniciativas que papá **Mayer** tenga a bien impulsar y fascinar a todos los espectadores que se agolpan tanto ante un estreno como ante cualquier promoción y acto social. Estar cerca de los dioses del Olimpo cinematográfico era una oportunidad que nadie dejaba escapar.

Directores para un estilo

Si la obsesión de **Mayer** era cuidar la imagen de su Estudio, **Thalberg** se preocupó de ejecutarla con gran firmeza y entrega. Desde 1924 a 1936 (fecha en la que muere a los 37 años) el joven ejecutivo consigue de los directores de la casa que se mantengan en una línea de corrección formal en la que prevalece, por encima de todo, la elegancia del conjunto de los elementos que intervienen en la puesta en escena. Por eso, es difícil hablar de la trayectoria personal de muchos de los directores que trabajaron en **MGM** porque tuvieron que someterse a esas directrices diseñadas por el tándem **Mayer-Thalberg**.

Aquí sí que podemos hablar de grandes artesanos, de directores prácticos y rentables en todos los sentidos. La artificiosidad mandaba sobre cualquier idea de realismo. La magnitud de los escenarios y la riqueza de los elementos visuales reforzaban la idea prioritaria de sorprender al espectador. Por este motivo también se le achaca a la **MGM** un alejamiento de la realidad cotidiana en la que vivía la sociedad americana hasta finales de los treinta. ¿Realmente le preocupaba esto al señor **Mayer**? En absoluto. Buscaba, por encima de todo, buenas comedia morales con finales muy felices y que dieran un buen rendimiento de taquilla.

Para ello se sirvió, y junto a la ya citadas, de firmas como la de **Richard Thorpe, Sam Wood, Sidney Franklin,**







Arriba izq.: Charles Laughton en "Rebelión a bordo" (1935). Arriba dcha.: "Un día en las carreras" de los Marx y una escena del gran incendio de la estación de Atlanta en "Lo que el viento se llevó". Abajo: actores de MGM: Joan Crawford, June Allyson, Buster Keaton, Jackie Cooper y Wllace Beery.



Robert Z. Leonard, Harry Beaumont, Edmund Goulding, Clarence Brown, W.S. van Dyke, Jack Conway, George Cukor, y de productores muy cercanos a su línea de trabajo como Albert Lewin, Paul Bern y David O. Selznick, su yerno.

Nuevas películas se siguen produciendo durante la ausencia prolongada de Thalberg, que no lograba recuperarse del todo de su ya debilitada humanidad. "Rebelión a bordo" (1935), las películas de los recién contratados Hermanos Marx "Una noche en la Opera" (1935) y "Un día en las carreras" (1937) y "San Francisco" (1936), quedarán para la posteridad como algunos de los proyectos más representativos del Estudio.

El fin de una década

Tras la muerte del gran ejecutivo de la MGM, Irving Thalberg -en cuyo honor la Academia de Hollywood desde 1937 concede un Oscar al productor más destacado del año- David O. Selznick regresa, después de un breve paréntesis, al Estudio y va a ser éste productor independiente quien anime a Mayer a embarcarse en uno de los proyectos más ambiciosos de la historia de Hollywood. Necesitado de un rostro popular, Selznick acude a su suegro para que le ceda a Clark Gable y al director Victor Fleming; su proyecto era "Lo que el viento se llevó", una adaptación de la novela río de Margaret Mitchell. Aunque el proyecto es de Selznick, la participación de MGM la convierte en producto propio, sobre todo desde que el primero disuelve su productora.

El cierre de la primera época del Estudio no podía se más atractivo. El título más popular de todos los tiempos, planteó uno de los retos más sugerentes para cualquier productor y se convirtió el monumento de la década. Nueve Oscars avalan el esfuerzo empresarial y el trabajo de su director artístico William Cameron Menzies -¡cómo olvidar el espectáculo en la estación de Atlanta!- será recordado por mucho tiempo.

EMILIO GARCIA (I/II)



Arriba: dos imágenes de 'Lo que el viento se llevó', con Clark Gable, Vivien Leight, Leslie Howard y Olivian de Havilland.



A LA SOMBRA DE UN DECORADOR

Dominó el estudio durante varias décadas. Supervisaba todo aquello que tuviera que ver con la parte artística del Estudio. **Cedric Gibbons** firmó más de lo que pudo realmente hacer. Su gran equipo de colaboradores le permitió alcanzar un gran prestigio que, indudablemente y por méritos propios, también tenía (aunque hay que reconocer que resulta difícil de creer que entre 1924 y 1951 su nombre aparezca en los títulos de más de 1.500 películas).

Considerado un maestro, **Gibbons** se situaba en la cúspide de la pirámide formada por un grupo selecto de colaboradores directos; a partir de éstos la masa de trabajadores complicaba mucho más la estructura del trabajo, tanto que absorbía una buena parte de los presupuestos de las películas del Estudio. **Gibbons** aplicó en su trabajó sus estudios y conocimientos de la arquitectura de la época sorprendiendo, todavía hoy, los decorados diseñados para muchas películas.

Fue el que diseñó la estatuilla del Oscar de la Academia (el escultor **George Stanley** la materializó) y recogió once premios de dicha Academia concedidos a la dirección artística de las películas **MGM**.



Tess y su guardaespaldas

Una relación de conflictos

¿Qué se puede esperar cuando una mujer temperamental convierte a un agente del servicio secreto en su servicio "doméstico"? La historia bajo esta premisa se presenta entretenida dado que entre Tess Carlisle (**Shirley MacLaine**) y el joven Doug Chesnic (**Nicolas Cage**) va surgiendo una relación especial que permitirá tener momentos en los que la situación que mantienen va más allá de lo que en un principio habían pensado.

El pulso que echan entre los dos es una constante a lo largo de la película, sin saber, realmente, hacia quien se inclina la balanza. Tess conoce perfectamente la integridad del jefe de su seguridad personal. Cuando hablan un poco más de cerca, no le resulta imposible conocer sus valores personales; ante la falta de soledad -algo que Tess necesita por encima de todo- se repliega hacia las conversaciones y encuentros con Dough, con quien está dispuesta a jugar. Su situación la asume porque se lo pide la presidencia del gobierno y el propio país. Se considera obligada a aceptar esas condiciones de vida, como pago a los honores que le supuso ser primera dama de una nación como la suya.



Esta película quiere referirse a la situación que viven hoy en Estados Unidos muchos antiguos presidentes y primeras damas, rodeados de una muralla de agentes secretos que velan por su seguridad diaria. **Hugh Wilson**, director y coguionista, ha entrevistado y conocido a varios agentes que le fueron contando la vida que llevan en el trabajo que le han asignado, y que muchos, como Dough, rechazan sin conseguir que le permitan alcanzar un destino en el que la adrenalina se consuma más rápidamente.

Con este título el cine americano insiste en recordarnos algunas de las singularidades sociales que constituyen su "american way of life", y que nos llegan a través no sólo de las películas, sino también por medio de todos los productos que consumimos.

ALBERTO HERRERO

Los productores

Para muchos pasan siempre desapercibidos la mayoría de los nombres que figuran en los títulos de crédito de una película. En este caso, es oportuno recordar que



quienes están detrás de la película son **Ned Tanen** y **Nancy Graham Tanen**. El primero, ex-presidente de la Universal Pictures y de la Paramount's Theatrical Motion Picture Group (con títulos a sus espaldas como **"American Graffiti"** y **"Ghost"**); la segunda fue vice-presidente ejecutiva de Carolco's IndieProd Company (**"Air America"**, **"Las montañas de la luna"**). Precisamente, y de su colaboración con **Sony**, se estrenará al mismo tiempo en nuestro país la película **"Ese poli es un panoli"**, con **Chevy Chase** y **Jack Palance**. La película tiene aires de comedia familiar con una sucesión interminable de enredos que hacen muy agradable la historia.

TOM y JERRY

El sabor de la amistad verdadera

Tan frescos y lozanos, con su eterno aspecto jovial y juvenil, aparecen en las pantallas de todos nuestros cines esta simpática y entrañable pareja de "enemigos amistosos". Lejos de los cortometrajes que los hicieran famosos hace ya cinco décadas, Tom y Jerry protagonizan su primer largometraje, **"Tom y Jerry, la película"**.

El film narra las alocadas y disparatadas aventuras de una pareja sin igual, el gato y el ratón más famosos del mundo. Obligados a abandonar la cómoda existencia de su hogar, tienen que hacer frente a la lucha por la supervivencia, y viviendo el día a día aprenderán a valorar la amistad por encima de todo. En su largo recorrido por el celuloide nos presentarán una interesante galería de compañeros de reparto. Entre perros y gatos callejeros destacan la tierna Robyn -condenada a vivir con su malvada tía Figg, que lo único que persigue es algún pellizco del fondo monetario de la niña-, el Dr. Applecheeck, el abogado Lickboot y el perro amante del monopatín, Ferdinand. Tom y Jerry ayudarán a la niña a huir de este entorno y, sobre todo, de las garras de su tía, protagonizando una las escapadas más brillantes del cine de animación.

Pero hacer un largometraje de dibujos animados no es tarea fácil sobre todo tratándose de una pareja como ésta ya avalada por el éxito de 7 Oscars. Detrás de la impresionante belleza de las imágenes hay todo un despliegue de profesionales de la animación afinando los detalles de producción.

El primer paso, todo un desafío para el director artístico, era adaptar al dúo protagonista de cara a la gran pantalla. Su idea fue, primero, mantener la esencia de los dos animales, esencia que les había hecho famosos en los cortos anteriores; y, segundo, incorporar el tacto de esos dibujos animados a los demás elementos de este nuevo largometraje.

Una vez establecido el aspecto físico de los personajes, llega el momento de ponerles voces, las voces más adecuadas: ambos personajes iban a hablar por primera vez, las voces tenían que encajar con la idea de su público, un público fiel durante más de medio siglo. Ya grabadas las voces, el tercer paso, fue conseguir una animación para cada escena: se crearon dibujos para indicar el movimiento -se contrató incluso un coreógrafo de Broadway y una compañía de seis bailarines para las secuencias de baile- y las emociones. Una vez elaborados los bocetos, hubo que aplicarles el color y para ello se utilizaron tres tipos de paletas diferentes con una gama de más de 1.000 colores -se tuvo que crear y mezclar a mano 60 grises especiales para que se vieran bien los personajes en condiciones especiales de iluminación-. Mientras se completaba la animación, **Mancini** grabó la música de fondo, una orquestación alegre de canciones divertidas que terminan de perfilar los ambientes y personajes que habitan el mundo de Tom y Jerry.

La impresionante labor de este grupo de profesionales dirigidos por **Phil Roman**, no hizo sino extender la alfombra de gala hacia la gran pantalla de lo que ha sido su debut en el cine, el debut de Tom y Jerry.

MAR MARCOS



DE LOS PICAPIEDRA A TOM Y JERRY

Hanna y **Barbera** están viendo desfilar por la gran pantalla algunos de sus personajes más familiares: primero fueron **"Los Picapiedra"**, ahora vuelven con **"Tom y Jerry"**. Si bien en la primera se han tomado actores de carne y hueso, en Tom y Jerry la esencia del dibujo animado se mantiene intacta. **Hanna** y **Barbera**, ingeniero y cajero de banco respectivamente, se conocieron en el departamento de dibujos de la **MGM** en 1937. En un intento de crear nuevos personajes repasaron una larga lista de especies animales centrándose en los enemigos naturales. Al final se decidieron por un gato y un ratón, convertidos después en los entrañables y simpáticos Tom y Jerry, a partir de aquí, ya todo es historia.

Avance



Wyatt Earp

Hombre, agente de la ley, leyenda

Son tantos los personajes históricos y legendarios que han pasado al cine que, en muchas ocasiones, nos sentimos un tanto abrumados por las dosis estelares que intentan copar las pantallas a la búsqueda de la gran película.

Para ello se tienen en cuenta resultados precedentes; éxitos que significaron la recuperación de género de singular importancia para la industria de Hollywood. Los temores iniciales se fueron desvaneciendo hasta que de la nada se pasó al todo, saturando las pantallas del mundo con "westerns".

Y si de los títulos vistos hasta ahora en España ninguno ha convencido de manera especial, le toca el turno al último trabajo de **Kevin Costner**, actor que se encuentra en el mejor momento de su carrera y que parece tener cuerda para rato.

La historia que interpreta ya es muy conocida para todos los espectadores y cinéfilos en especial; los primeros tienen como referente más directo **"Tombstone"**, los demás recuerdan títulos míticos de la historia del cine como **"Duelo de titanes"** o **"Pasión de los fuertes"**.

La visión que trata de ofrecer **Costner** de Wyatt Earp se acerca más al lado humano del personaje, resaltando los valores morales que proyecta en su vida. La máxima se la transmite su progenitor, Nicholas Earp (el incombustible **Gene Hackman**), mostrándole el camino de la integridad, fruto de su tenaz supervivencia en un ambiente en el que la soledad curte todavía más al hombre.

Dirigida por **Laurence Kasdan**, la película se convierte en una nueva aventura de la que el director sale fortalecido, gracias al dominio del medio (los exteriores elegidos ya había sido los escenarios de **"Silverado"**) y a contar con sus colaboradores de siempre (no debemos olvidar que en la mencionada película ya estaban presentes algunos de los técnicos y actores que ahora repiten). Sin lugar a dudas, éste clima facilita mucho la definición visual del film, en el que aspectos de tanta importancia como plasmar el paso del tiempo (la historia de desarrolla a lo largo de 40 años), la ambientación general, el colorido y la luz se logran con gran efectividad.

MABEL HERNANDEZ







PARA EL RECUERDO

Período que abarca la historia: 1860-1900.
Ciudades: Tombstone, Wichita, Fort Griffin, Dodge City, Omaha.
Territorios: Texas, Kansas, Arizona,
Personajes principales: Wyatt, Nicholas, James y Morgan Earp, Doc Hollyday; Ike y Billy Clanton, Frank y Tom McLaury; Ed y Bat Masterson; Big Nose Kate.
Lugares de rodaje: Santa Fe, Antonio y Chama.
Artillería utilizada: 100 pistolas, 50 escopetas, 40 rifles Winchester, 10 rifles Sharp.
Decorados: 92 de los que sólo 10 eran salones.

Por fin ¡Solos!

No tan deprisa

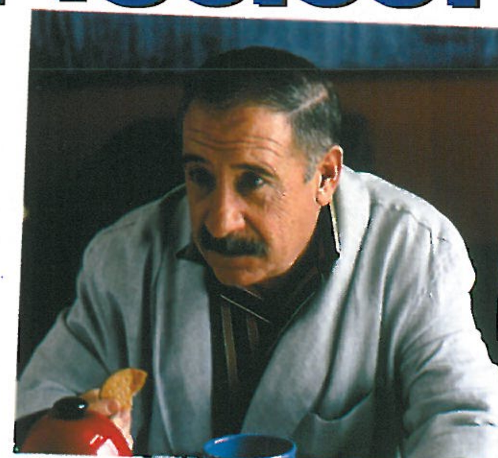
Con estos tiempos que vivimos (o mejor, sufrimos) de crisis, paro, corrupción, y otros asuntos, las cosas no están muy claras para la juventud, unos jóvenes cada vez más preparados, con grandes ideales pero, desgraciadamente, con escasos medios.

Así, vivir colgados de las barbas de papá durante el mayor tiempo posible se ha convertido en una práctica habitual. Cualquier joven es ahora capaz de sacrificar su libertad por una buena paella el domingo y una camisa planchada el sábado. Sino todos, sí al menos los miembros de la familia Galdós: Teddy (**Juan José Artero**), el mayor, se ha separado de Carla y ha vuelto a casa. Vera (**Amparo Larrañaga**) acaba de terminar la carrera de psicología y



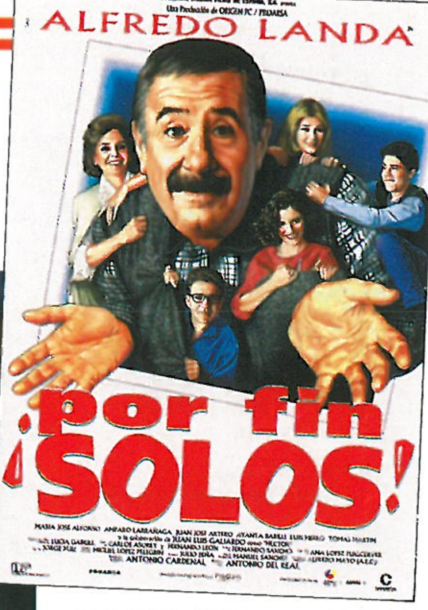
anda buscando sus primeros clientes. A Sara (**Ayanta Barilli**), licenciada en Biología, sólo le preocupa la naturaleza y todo lo consulta con su tortuga. Nico (**Tomás Martin**), el más joven, es un roquero en potencia y una especie de Don Juan. Y es que, con un padre como Arturo (**Alfredo Landa**) y una madre como Elena (**María José Alfonso**), ¡cualquiera abandona su casa!

Pero Arturo quiere degustar por fin la tranquilidad de un hogar reposado junto a su esposa. Disfrutar de su intimidad, de su independencia, de esas pequeñas cosas que ahora hecha en falta. Sus cuatro preciosas criaturas ya son mayor-





citas para seguir gorroneando la sopa boba. También su trabajo se resiente de la especie de albergue juvenil en que se ha convertido su casa. Arturo Galdós es escritor de novelas, nada del otro mundo, escritor de encargo, de novelas populares, pero escritor al fin y al cabo, y ese es un trabajo que requiere paz, silencio y concentración, un ambiente del que Arturo carece absolutamente.



Con tanto ajetreo se siente incapaz de terminar la historia de misterio que tiene entre manos. Su editor le presiona para que entregue el trabajo y es él quien le abre los ojos: su problema está dentro de casa, debe reconquistar el territorio perdido. Una vez encontrado el problema sólo hay que ponerle solución. Es entonces cuando la trama alcanza su punto culminante. Compinchado con su mujer, Arturo decide iniciar una guerrilla en bloque contra los invasores, pero las bombas no surten el efecto deseado con lo que la ofensiva será de forma individual, cada uno, atacado en su punto débil, abriéndoles, al tiempo, la puerta que separa el piso familiar del descansillo del edificio. ¿Descubrirán los chicos las argucias de su padre?

Una magnífica comedia de sabor nacional dirigida por Antonio del Real, con una galería de actores distinta a la que el cine español nos tiene acostumbrados y la frescura de un tema de candente actualidad.

JULIAN PÉREZ





Mi peli favorita

Mi peli favorita es **"Instinto básico"**, una obra cumbre del cine contemporáneo. 120 minutos (sin desperdicio) de diálogos insinuantes, de erotismo contenido. Una película magistral. Chapeau!

Alex Lobo Cobián. Madrid

WHY?

¿Por qué ningún título clásico en el Top?

Vicent Cavia. Villalonga (Valencia)

Eso nos preguntamos en la revista. Estamos esperando que os decidáis a incluir aquellos títulos que permanecen en la mente de todos. Personalmente introduciría unos cuatro o cinco títulos en el Top. Espero que des tú el primer paso y se animen los lectores de la revista.

AMIGO CLINT

¿Cual es la filmografía de **Clint Eastwood**?

Jesús Portillo. Trapaga (Vizcaya).

*No pides nada. Hasta la fecha tenemos los siguientes títulos: **1954:** Francis Joins the Wacs. **1955:** Revenge of the Creature; Francis in the Navy; Lady Godiva; Tarántula. **1956:** Never Say Goodbay; The First Travelling Saleslady; Star in the Dust; Escapade in Japan. **1958:** Ambush at Cimarron Pass; Lafayette Escadrille. **1964:** Por un puñado de dólares. **1965:** El bueno, el feo y el malo; Las brujas. **1967:** Cometieron dos errores. **1968:** La jungla humana. **1969:** El desafío de las águilas; La leyenda de la Ciudad Sin Nombre. **1970:** Dos mulas y una mujer; Los violentos de Kelly. **1971:** El seductor; Escalofrío en la noche; Harry el sucio. **1972:** Joe Kidd; Infierno de cobardes. **1973:** Harry el fuerte. **1974:** Un botín de 500.000 dólares. **1975:** Licencia para matar. **1976:** El fuera de la ley; Harry el ejecutor. **1977:** Ruta suicida. **1978:** Duro de pelar. **1979:** Fuga de Alcatraz. **1980:** Bronco Billy. **1981:** La gran pelea. **1982:** Firefox; El aventurero de medianoche. **1983:** Impacto súbito. **1984:** En la cuerda floja; Ciudad muy caliente. **1985:** el jinete pálido. **1986:** el sargento de hierro. **1988:** La lista negra. **1989:** El cadillac rosa. **1990:** Cazador blanco, corazón negro; El principiante. **1992:** Sin perdón. **1993:** En la línea de fuego; Un mundo perfecto.*



MAS REPORTAJES

Me ha gustado mucho el reportaje sobre el cine del Oeste. ¿Para cuando otro de iguales características dedicado a otro género cinematográfico?

Miguel Perona. Valencia.

Los reportajes seguirán apareciendo en la revista. Con ellos deseamos ofreceros una información entretenida de lo que ha dado de sí el cine, desde todos los ángulos e intereses. Espero que los que hemos seleccionado en estos números sean de tu agrado.

UN CURIOSO

Me gustaría conocer el nombre de la persona que contesta en buzón cine, simplemente para saber si realiza alguna otra sección, pues sus comentarios realmente parecen buenos (pues yo no soy quien para calificar), y es realista. Si una película es mala, es mala, y se acabó... Enhorabuena, sigue en tu línea.

Francisco J. Fernández. Orense.

Somos una y otro, somos dos, nos complementamos y buscamos ofreceros la mejor respuesta. Nos podemos equivocar; aunque deseamos que ello no ocurra nunca. Somos de la capital y también paisanos tuyos del Ribeiro. ¿Te pica la curiosidad?

PARA LUCIRSE

Sabes si van a estrenar alguna película en el cine que valga la pena, porque desde hace dos meses no se han lucido mucho.

Jesús Noel. Santa Pola (Alicante).

Me imagino que leerías el Editorial del número pasado. Nos preocupa, como a ti, este tema, y estamos dispuestos a seguir en la misma línea. El mercado necesita un reajuste para que a lo largo de todo el año tengamos mejor oferta.

KERSHNER & MARQUAND

Estaría muy agradecido a la revista si me respondieséis a una pregunta: ¿Qué otros trabajos han visto la colaboración de los directores de **"El imperio contraataca"** (magnífica) y **"El retorno del Jedi"**, **Irvin Kershner** y **Richard Marquand.**

Joaquín Rodríguez. Luarca (Asturias).

*__Irvin Kershner__, profesor de __Lucas__, vio reconocida su enseñanza al ver como su discípulo le ofrecía dirigir la peli que mencionas. Su filmografía completa es: **1958:** Stakeout on Dope. **1959:** The Young Captives. **1961:** Refugio de criminales. **1963:** A Face in the Rain. **1964:** The Luck of Ginger Coffey. **1966:** Un loco maravilloso. **1967:** Un fabuloso bribón. **1970:** Loving. **1972:** Up the Sandbox. **1974:** Dos espías a lo loco. **1976.** La venganza de un hombre llamado caballo. **1977:** Brigada antisecuestro. **1978:** Los ojos de Laura Mars. **1980:** El imperio contraataca. **1983:** Nunca digas nunca jamás. **1986:** Un capítulo de cuentos asombrosos. **1990:** Robocop 2.*

*La filmografía del ya fallecido __Richard Marquand__ (1938-1987) es: **1978:** El legado. **1981:** El ojo de la aguja. **1982:** El retorno del Jedi. **1984:** Un amante francés. **1985:** Al filo de la sospecha. **1987:** Corazones de fuego.*

CINE DE GANGSTER

Soy un aficionado, aparte de a otros géneros, del gansteril (sobre todo el de los años 20) y me gustaría haceros una pregunta: ¿podríais decirme 5 películas con mucha acción gasteril de los años 20 y que sean buenas? Y que no sean ni **"Los intocables de Elliot Ness"**, ni **"Muerte entre las flores"**, ni **"La matanza de San Valentín"**. Espero fiel y ansioso vuestra respuesta, puesto que no he tenido suerte aún de descubrir ninguna película así.

Ginés Belzunces. Murcia.

Espero que estés de acuerdo conmigo en que en los veinte apenas hay películas de gangster (como sabes englobadas bajo un término más amplio de 'cine negro'). Desde luego que la 'Ley seca', aplicada desde 1920, va a dar origen a todo un elenco de figuras que la leyenda convertirá en símbolo de una época. Sobre esas figuras (__William Klondike O'Donnell, Scarface al Capone, Big Jim Colosino__, etc.), su ambiente y buena parte de la novela negra que aparece en esta década, se basarán muchas de las películas que Hollywood producirá a partir de "__La ley de la calle (Underworld, 1927)__, de __Joseph von Sternberg.__ Por este motivo, debes pensar en recordar el buen cine negro de los años treinta; en esta década encontrarás títulos de acción y gran calidad como __"Hampa dorada"__, __"Scarface, el terror del hampa"__ o __"Soy un fugitivo"__, por poner solo algunos ejemplos.



LAS V.O.

Queréis una razón para convertiros en VO-adictos? Pues ver **"FernGunlly"** y comprobad vosotros mismo como puede un pésimo doblaje asesinar a una película.

Buaku. Cáceres.

Las versiones originales están reclamando su lugar en la exhibición cinematográfica. Defendemos la V.O. por la calidad y originalidad de la película. Entendemos, sin embargo, que muchos sigan prefiriendo las versiones dobladas. ¿Han probado alguna vez? Si se acostumbran, estarán de acuerdo con nosotros en que mejor la V.O. Pronto comentaremos algo en este sentido.

MR. UNIVERSO

Soy un fan de **Arnold Schwarzenegger** y me gustaría conocer su filmografía, a ser posible los títulos originales. También quisiera saber que va a pasar con la película **"Las cruzadas"** que se iba a rodar en parte en San Vicente del Raspeig (Alicante). ¿Se rodará o no se rodará?

Darío Esquiva. Elche (Alicante).

*Ya estarás enterado de que han abandonado el proyecto que tu comentas. Al dispararse el presupuesto no lo consideraron, por el momento, viable. Esperaremos. Sobre la filmo de __Arnold,__ toma nota: **1973:** Un largo adiós (The Long Godbye). **1976:** Stay Hungry; Pumping Iron. **1979:** Cactus Jack (The Villain); Tonto el último (Scavenger Hunt). **1982:** Conan el bárbaro (Conan the Barbarian). **1984:** Conan el destructor (Conan the Destroyer); Terminator. **1985:** El guerrro rojo (Red Sonja); Comando. **1986:** Ejecutor (Raw Deal). **1987:** Depredador (Predator); Perseguido (The Running Man). **1988**: Danko: calor rojo (Red Heat); Los gemelos golpean dos veces (Twins). **1989:** Desafío total (Total Recall). **1990:** Poli de guardería (Kindergarten Cop). **1991:** Terminator 2: el juicio final (Terminator 2: Judgement Day). **1993:** El último gran héroe (The Last Action Hero). **1994:** True Lies.*

COMUNICADOS

UN POCO DE TODO

Escribo para decir a **José Fernández** de Barcelona (nº 8) que creo que la película de mayor duración es "la película más larga y con menos sentido de la historia del cine", cuya duración es de (agárrate) la friolera de ...¡48 horas! Otra cosa, ¿qué pasa con las pelis de **Peter Jackson**? Quiero felicitar al cine español por **"La madre muerta"** y **"Alegre ma non troppo"**. A ver si se animan y se promueve más este nuestro cine.

Un admirador del querido John Candy que siempre le recordará allí donde esté.

Nota TP: es normal tu queja sobre __Peter__. Sus películas no abundan en nuestra pantallas, pero este verano se ha estrenado __"Braindead"__. ¿La has visto? Sus efectos muy, pero que muy buenos.

SALAS

¿LLEGARA PARA COMER?

Creéis que los dueños de los cines ganan poco? ¿Les llegará el sueldo para comer todos los meses? Pues no se... no se... pero al dueño del cine **Comedia** de Barcelona no le debe de ir muy bien; el nombre de dicho cine, le viene como anillo al dedo, porque es de risa. El aspecto interior del cine no es muy moderno que digamos, en algunas paredes la pintura está desconchada debido a la humedad, y la pantalla de la Sala B no creo que la laven con un buen detergente porque está un poco amarillenta y encima hay una mancha bastante grande (incluso en algunas escenas, durante la película, se puede apreciar claramente). ¿Vosotros creéis, les llegará para comer?

Joaquín Solá Martínez. Cornellá (Barcelona).

SALA OSCARS DE TARRAGONA

Semana precedente a los Oscars. Proyección de **"Philadelphia"**, se ponía en la sala más pequeña (más o menos 200 personas), era el único cine de la provincia donde se proyectaba. Había gente en el pasillo sentada y de pie. 600 cucas de entrada y antes de empezar ¡publicidad! de negocios locales. Por favor, como siga así van a cortar las películas cada 15 minutos para los anuncios. Con el precio de 100 entradas me compro un laserdisc.

Luke Fernangoku Nevot. Reus (Tarragona).

¡Lo Más Genial En Vídeo!



APLAUSOS



Backbeat

Varios

Estamos viviendo un momento en el que las viejas glorias de los sesenta parecen haber encontrado un hueco entre las nuevas generaciones, bien por el camino de los grandes conciertos o la reedición de sus discos, bien por alguna película que les recuerda especialmente. Un joven director de videoclips, **Ian Softley**, después de luchas durante mucho tiempo para conseguir todos los permisos habidos y por haber, logra sacar adelante un proyecto diferente al que muchos esperaban. No se trata de la vida de los **Beatles**, sino la vida de su primer bajista **Stuart Sutcliffe**. La música de la película, lejos de ser una revisión nostálgica de los temas de esta primera época, intenta abrirse a otra vía complementaria y para ello utiliza las músicas de **Chuck Berry, Larry Williams** o las versiones de **Bert Russell** y **Phil Medley** ("Twist and Shout"), entre otros. Desde luego que no debemos esperar interpretaciones originales, pero los doce temas aquí recogidos se dejan escuchar.

NOTICIAS

Dos nuevos CD's de bandas sonoras han sido sorteados entre los lectores que enviaron la tarjeta BSO con el TOP rellenado; este mes los ganadores son Ivan Gamo fernández (Torrejón de Ardoz. Madrid) y José Antonio Baena Moreno (Málaga). Volvemos a tener dos discos para sortear en el próximo número por gentileza de VINILO (c/ Pez, 27. 28004 MADRID. Telf. 91.522.60.73).

UN ESPECIAL NECESARIO

La enfermedad se llevó a nuestro admirado maestro **Henry Mancini**. Por ello encontraréis en este número un especial dedicado a su obra que servirá de pequeño homenaje.

VARESEE: GRANDES TITULOS

Siempre es una buena noticia para los amantes de las bandas de otras épocas, que se reediten algunos títulos descatalogados. La opotunidad le ha llegado a **"El hombre tranquilo"** y **"Samson y Dalila"**, dos auténticas joyas de **Victor Young**. La reedición actual es de **Varese Sarabande** y lo ha hecho en CD.



La otra noticia se refiere a la aparición del tercer volumen dedicado a **Franz Waxman**, un álbum que reconoce el trabajo de una "leyenda de Hollywood" y viene a satisfacer nuestras pasiones musicales.



UN GRAN ÉXITO

Resulta imposible no hablar de la banda sonora de **"El rey león"**, que ha pasado por los primeros puestos de la lista de discos más vendidos en muchos países. Más de tres millones de unidades avalan la excepcional acogida que ha tenido.Y toda la información nacional e internacional apuntan hacia el gran éxito de la temporada. Seguiremos hablando de este disco.



MAS VOTADOS

1 **La guerra de las galaxias**
JOHN WILLIAMS (520 V.)

2 **La misión**
ENNIO MORRICONE (380 V.)

3 **Parque Jurásico**
JOHN WILLIAMS (310 V.)

4 **Conan el Bárbaro**
BASIL POLEDOURIS (241 V.)

5 **El imperio contraataca**
JOHN WILLIAMS (240 V.)

6 **Drácula**
WOJCIECH KILAR (200 V.)

7 **Tiburón**
JOHN WILLIAMS (197 V.)

8 **Bailando con lobos**
JOHN BARRY (120 V.)

9 **La lista de Schindler**
JOHN WILLIAMS (108 V.)

10 **Carros de fuego**
VANGELIS (100 V.)

Sed de mal

HENRY MANCINI

(MOVIESOUND - 48,22 MINS.)

Aunque **Henry Mancini** entró a trabajar en la **Universal** en el año 1952, no tuvo oportunidad de firmar en solitario una banda sonora hasta 1958, año en que el director **Orson Welles** le pidió que compusiera la música de esta joya del cine negro. Se trata de una agobiante historia de corrupción, traición y maldad que tiene lugar en una pequeña y calurosa localidad fronteriza entre Estados Unidos y Méjico. El fondo musical son las melodías que envuelven la ciudad y que provienen de las máquinas de los bares, de los transistores, de las pianolas o de las actuaciones en vivo. Con mucho jazz y ritmos mejicanos, los temas de **Mancini** por sí solos tienen poco contenido dramático, pero en el film van creando una atmósfera que es el contrapunto ideal a la tensión que se va generando. De especial interés son los títulos iniciales, en los que un coche con una bomba a punto de estallar avanza por las calles de la ciudad hacia su trágico destino; en ese recorrido el sonido de los bongos aumenta la emoción y redondea una secuencia muy admirada por su calidad técnica. Es uno de los grandes momentos de una banda sonora muy especial que pierde mucho fuera de las imágenes, pero que sirvió nada menos que para abrir a **Henry Mancini** las puertas de Hollywood.



La mano que mece la cuna

GRAEME REVELL

(HOLLYWOOD RECORDS - 38,49 MINS.)

Graeme **Revell** sigue realizando trabajos que lo mantienen de actualidad. Este verano hemos visto en los cines **"Veneno en la piel" ("The Crush"**, una partitura no editada) y ahora reaparece con "The Crow" y la futurista **"No Escape"**. Aunque su filmografía va aumentando, sus obras más admiradas siguen siendo **"Calma total" (1989)** y **"La mano que mece la cuna" (1992)**. Curiosamente **Revell** trabajó durante un tiempo como asistente en una institución mental, lo que quizás le ayudara en la labor de componer para una niñera que no está en sus cabales. Una magnífica partitura de suspense (en la misma línea de **"Instinto básico"**), con temas que van evolucionando de la más inocente dulzura del tema central a momentos de gran tensión. La familia protagonista y el buenazo de Solomon son objeto de melodías apacibles, que van evolucionando hacia temas más oscuros a medida que avanza la audición; "You're Not My Mommy" es el punto culminante de la trama, con una atmósfera de misterio que nos recuerda a **"Aliens"** y un final emocionante. Se incluyen dos fragmentos de ópera que no son de **Revell** y una parte del material de éste se basa en uno de ellos, pero tenían su importancia en la película y encajan en el conjunto. Un disco más que recomendable pero de difícil localización.



Mano a mano con papá

MILES GOODMAN
(PRIVATE-BMG)

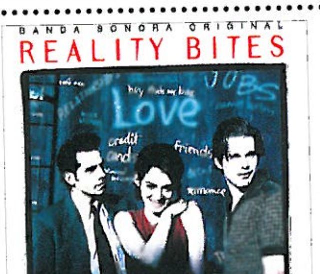
La comedia familiar interpretada por **Macaulay Culkin** y **Ted Danson** permite una doble lectura en la parte musical. Por un lado nos encontramos con las melodías compuestas por **Miles Goodman** para el filme, recogidas en nueve de los diecinueve cortes del disco. La línea que sigue el autor tiende a un cierto clasicismo agradable al oído, tierno en muchas ocasiones, sin estridencias, que intenta trasladar en gran medida el clima de la historia dirigida por **Howard Deutch**. Estas melodías son las que nos hacen pensar que estamos escuchando una banda sonora, dado que el resto parecen repertorio de cualquier emisora actual. La otra lectura viene de las canciones de **A.J. Croce** ("I found Faith", especialmente), **Ringo Star** ("Weight of the World") o **Taj Mahal** ("Blues Ain't Nothin'"). Su inclusión sigue la tónica generada en las últimas propuestas comerciales que lanzan una serie de temas seleccionados de trabajos de autores más o menos conocidos por el público y que facilitan la llamada al producto global del autor. En este caso también sería justo destacar el trabajo de **Professor Longhair** "Ball the Wall", quizás de lo más interesante del disco.



Speed

VARIOS
(ARISTA-BMG)

La película interpretada por **Keanu Reaves** fue uno de los títulos más esperados del verano. El impacto taquillero del que venía precedido parece confirmarse después de ver el primer trabajo de **Jan de Bont** como director. El disco que surge de la banda sonora, que no existe como tal, se sostiene en doce canciones avaladas por algunos de los nombres más interesantes de la música de los últimos años. Junto al tema popular "Rescue Me" de **Pat Benatar** y el no menos interesante "Cot" de **Carnival Strippers**, disponemos de las aportaciones de **Billy Idol** ("Speed"), **Kiss** ("Mr. Speed"), **Cracker** ("Let's Go For a Ride"), **Rod Stewart, The Plimsouls** y **Gin Blossoms** entre otros. Viendo la película los temas seleccionados para acompañar una serie de secuencias han sido un acierto, aunque muchos de ellos simplemente aparezcan en aquellas imágenes que sirven de transición para los intensos momentos que se viven a lo largo de la proyección. Será por esto que únicamente el espectador logre ser atrapado por la música durante los títulos de crédito. Quien realmente vaya a ver la película con el fin de escuchar su música, saldrá un poco desilusionado; y digo un poco, pues apenas tendrá tiempo para pensarlo.



Reality bites

VARIOS
(BMG-RCA)

Mientras esperamos que la película se estrene en nuestro país, es bueno hablar un poco de una banda sonora que sólo en los USA ha alcanzado la venta de un millón de copias. Esta banda sonora está compuesta por una serie de temas que han resultado ser auténticos torpedos a línea de flotación de las listas top. No obstante, un título que intenta reflejar la realidad social de una generación que no tiene muy claro cual es o debe ser el rumbo de su vida, se ve arropado con una selección de canciones que representan a más de una generación. A lo largo de los últimos veinte años -fechas en las que muchos de estos jóvenes estaban en sus primeros pasos- la música ha dado muy buenos títulos y autores como "Baby, I Love Your Way", de **Peter Framton** (la versión actual es de **Big Mountain,** que por cierto su presencia en las listas de éxitos es múltiple), "My Sharona" de **The Knack** o "Tempted" de **Squeeze**. Más recientemente, los trabajos de **U2** y **Lenny Kravitz** se codean con los de grupos de las nuevas corrientes americanas como **The Posies, The Juliana Hatfield** o **Lisa Loeb & The Nine Stories**. La verdad es que una película de estas características exigía la variedad de épocas a las que se mencionan.



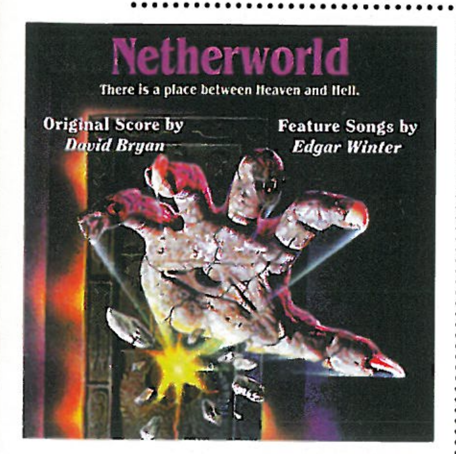
Son of the Pink Panther

HENRY MANCINI
(MILAN-BMG)

La última producción de **Blake Edwards** se ha convertido, con el tiempo, en un homenaje a su amigo inseparable y gran compositor **Henri Mancini** (inseparables hasta el último momento; quizás se trata de una de las parejas creativas más compenetradas del cine). Por otro lado, este nuevo título sobre la Pantera Rosa permite, también, hacer un pequeño homenaje al actor que siempre ha estado unido a la historia: **Peter Sellers**, un inspector Clousseau ya desaparecido y del que difícilmente nos olvidaremos. **Edwards** ha elegido para su nueva película al actor italiano **Roberto Benigni** un acierto de cara a mantener la línea cómica de las historias anteriores. La música de la película contiene una versión muy, pero que muy especial, del tema principal realizada por **Bobby McFerrin**, usando únicamente su voz; desde luego hay que escucharla para entender mucho mejor a este polifacético músico. El resto de los temas, salvo el principal que está interpretado por **Mancini** y su Orquesta, los grabó la Orquesta Filarmónica Nacional de Londres a comienzos del año pasado. Se trata de una banda no sólo para incondicionales de la serie sino, también, para la amantes de la buena música.

Banda Sonora BSO Original

A esta sección podéis dirigir vuestras preguntas y dudas mediante la tarjeta BSO que hallaréis en las páginas centrales de la revista, pero también podéis expresar opiniones y sentimientos como bien ha hecho nuestro amigo Juan José Haro en la que consideramos "tarjeta del mes":



Quería saber si se ha editado en CD la banda sonora de **"Hellraiser"** y por qué en España sólo se editan BSO de películas exitosas cuando luego la música es un rollo o cuando sólo hay canciones. ¿Y por qué no se editan más BSO de algunas películas que salen directamente a video? Sobre todo de una que editó **CIC** Video de la productora **"Full Moon"** que se titula **"El otro mundo"("Netherworld"** en el original).

José Luis Pavón Pavón (Barcelona)

Existe un terrorífico CD con la música de las dos primeras entregas de ***"Hellraiser"*** *(ambas compuestas por* ***Christopher Young****) y otro CD con la música de* ***Randy Miller*** *para la tercera. En cuanto a tus quejas, en España la industria discográfica especializada en bandas sonoras es inexistente, y es lógico que las compañías multinacionales editen solamente las de películas que van a tener cierta repercusión, sea cual sea su contenido. A pesar de tu interés y el de muchos otros, comprende que no hay mercado suficiente como para que el disco de* ***"El otro mundo"*** *esté en todas las tiendas. Pero consuélate pensando que ese título sí está editado, gracias a la* ***"Moonstone Records"****, la filial discográfica de* ***"Full Moon"****. Contiene cuatro canciones y mucha música electrónica instrumental de* ***David Bryan.***

Quiero pedir a los jóvenes que lean esta revista que prueben a escuchar la banda sonora de una película que les haya gustado. Pero no por encima, sino que intenten imbuirse en la melodía y recuerden la película. Si las imágenes fluyen como si surgiesen del disco lo habréis conseguido y ya no dejaréis de lado estas maravillas de la música, que personalmente las considero la música clásica del siglo XX. Si me permitís un consejo, empezad por **"La guerra de las galaxias"**. Fue la primera banda sonora que escuché y me caló hondo; pensé: "Dios. Tengo la película en mis oídos. Maravilloso". A todos aquellos que os atreváis a probar y os guste, gracias por escucharme.

Juan José Haro De La Iglesia (Torrelavega. Cantabria)

Seguro que los sentimientos de ***Juan José*** *coinciden con los de un buen montón de lectores. Y si todos lanzamos este mensaje entre nuestros amigos, seguro que logramos nuevos aficionados al tema. Vale la pena luchar por éso.*

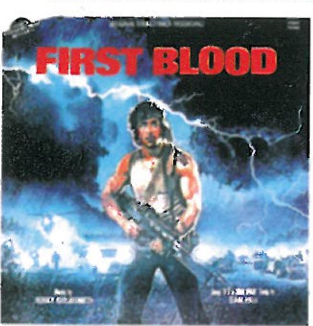
Me gustaría que me indicaran en qué tiendas puedo conseguir la BSO de **"Lady Halcón"** que se recomendó en el número 4, ya que me dijeron que estaba ¡descatalogada!

Germán Marey Lussón (Madrid)

También ***Luz María Rodríguez Añon*** *(La Coruña) y* ***Nieves Laborda Sotelo*** *(Santander) desean encontrar ese disco, y* ***Ricardo Blasco Collins*** *(Barcelona) no encuentra por ninguna parte el de* ***"Dune"****, comentado en el número anterior. Tampoco es fácil localizar otras "BSO del Mes" como* ***"La historia interminable"*** *(núm. 5),* ***"El Señor de los Anillos"*** *(núm. 6) o* ***"La mano que mece la cuna"****, pero a pesar de éso las incluimos en nuestra sección por su interés y para informaros de su contenido. Aunque por el momento a algunos os vaya a resultar imposible conseguirlas, el mercado y la distribución de bandas sonoras sigue evolucionando, y el día menos pensado estos títulos pueden aparecer por vuestro barrio. Ojalá cuando llegue ese momento nuestros comentarios os ayuden a decidir si os interesan o no.*

Me gustaría saber si van a volver a editar la BSO de **"FirstBlood" ("Acorralado")** de **Jerry Goldsmith**, ya que ando buscándola durante mucho tiempo y no he podido encontrarla.

Angel Vicente Bueno Garijo (Valencia)



Primero apareció un LP de la casa ***Ther*** *y varios años después un CD de* ***Intrada*** *con un tema añadido, así que por el momento es difícil que se reedite. Tendrás que confiar en la suerte y ver si alguna de esas dos grabaciones llega de algún modo a Valencia.*

No sé si los distribuidores piensan que somos idiotas o qué, pero muchos de ellos aprovechan la oportunidad para vender copias falsas de verdaderas bandas sonoras, y encima cambian más de la mitad de las



canciones. A mí me pasó exactamente éso con la BSO de **"Terminator 2"**; la versión que yo compré no tiene nada que ver con la banda sonora de la película. Deberían reflexionar sobre su conducta.

Sue Abarca Cardo (Girona)

Circulan un montón de discos con versiones no originales de bandas sonoras (sobre todo electrónicas). Lamentamos tu caso, pero la próxima vez te asegurarás de leer en alguna parte de la portada la leyenda "Original Motion Picture Soundtrack", que al menos te garantiza que estás ante el disco "oficial". Y ésto no siempre es suficiente, porque a veces por muy oficial que sea contiene una serie de canciones que ni siquiera aparecen en la película. Para asegurarse lo mejor es solicitar una audición en la misma tienda; ¡por lo menos que os pinchen unos cuantos temas, que no les cuesta nada!. Os ahorraréis dinero y disgustos al llegar a casa.

Desde que ví **"Pesadilla en Elm Street"** no he podido quitarme de la cabeza su música y me gustaría comprar la BSO. Mi pregunta es si es mejor comprar la de la primera parte o una recopilación en la que se incluyen temas de las seis.

Jordi Inglada Fernández (Badalona)

Si la que te ha llamado la atención es la música de la primera (de ***Charles Bernstein****) vale la pena que escuches toda la BSO; el LP te será difícil, pero quizás no tanto el CD, que contiene también la música de* ***Christopher Young*** *para la segunda. Es la mejor opción porque en un solo compacto te llevas las dos primeras de la serie, que además se incluyen completas.*

Me gustaría que habláseis de la BSO de **"Los inmortales"** de **Queen** y si me podéis facilitar la lista de las BSO de James Bond 007.

Victor Cuervo Palencia (Avila)

Como ya dijimos en nuestro número 1, el trabajo de ***Queen*** *para* ***"Los inmortales"*** *nos parece muy bueno, y representa uno de los mejores que un grupo de rock o de pop ha podido hacer para una película (la de* ***Toto*** *para* ***"Dune"*** *sería otra). Y sobre James Bond, en vez de darte la lista completa te diremos que todas las bandas sonoras de la serie han sido compuestas por* ***John Barry****, a excepción de las siguientes:* ***"Dr. No" (Monty Norman), "Vive y deja morir" (George Martin), "La espía que me amó" (Marvin Hamlisch), "Nunca digas nunca jamás"*** *(Michel* ***Legrand****) y* ***"Licencia para matar" (Michael Kamen)****. Las de* ***Barry*** *no son sus obras maestras, pero son las que han dado una musicalidad especial al personaje y a la serie, y a la larga son las más satisfactorias. Representan una colección atractiva, y todas están editadas en CD.*

Aconsejo la BSO de **"En el nombre del padre"** a: los amantes de **U2** como yo, ya que trae tres canciones de **Bono** (una de ellas cantada por **Sinead O'Connor**); a los nostálgicos, porque incluye temas de **Jimi Hendrix, Bob Marley** y otros; y a los forofos de las BSO ya que podrán oir tres temas de **Trevor Jones**.

Alvaro Fernandez Fernandez (Sevilla)

Gracias por la recomendación y por esta buena muestra de cómo poner en un compromiso a los que menosprecian las bandas sonoras, ya que en ellas tienen cabida todos los estilos musicales; y muchos casos como éste son combinaciones adecuadas que benefician a la película, así que rechazar de entrada la música de cine es una postura bastante ignorante, porque demuestra desconocer bastante la materia.

¿ESTAN EDITADAS?

José Carlos López Martin (Gijón): **"Elegir un amor"** de **James Newton Howard** ha sido editada en LP y CD.

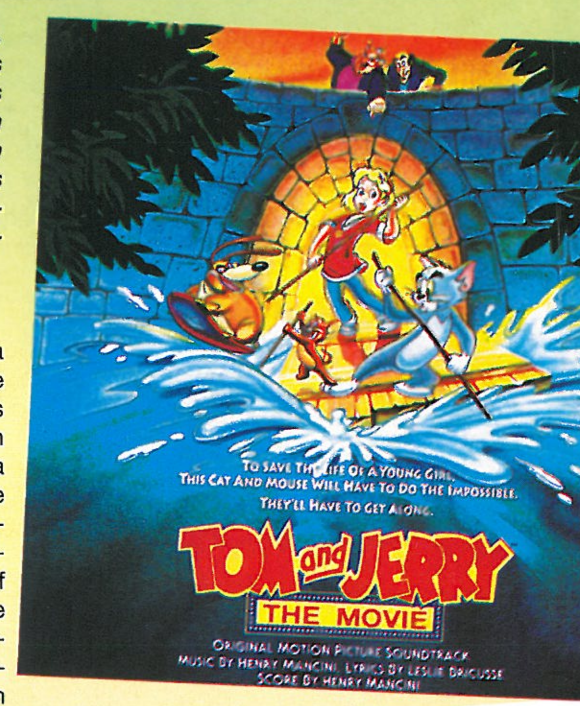
Joaquín Solá Martínez (Cornellá. Barcelona): el tema central y dos episodios de **"Cuentos asombrosos"** son de **John Williams**, pero cada capítulo tiene su compositor. Es muy raro que no se haya editado un recopilatorio con la música de al menos algunos de ellos, porque hay nombres como **Goldsmith, Horner, Poledouris** y **Broughton.**

Adolfo Fernández Ucar (Azkoitia. Guipuzkoa): la música de **Stu Phillips** para **"Battlestar Galactica"** llegó a ser publicada en un LP español, pero ya es prácticamente ilocalizable.



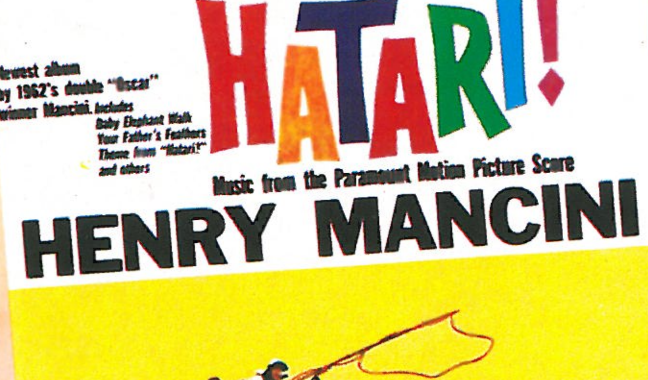
HENRY MANCINI: Adiós, Maestro

En el mes de Marzo se hizo pública su terrible enfermedad, y el pasado 14 de Junio fallecía en su residencia de Beverly Hills, a los 70 años de edad y víctima del cáncer de hígado y páncreas. Su muerte ha supuesto un duro golpe no sólo para la banda sonora sino para la música en general, porque después de casi cincuenta años de carrera profesional, algunas de las melodías que compuso para el Cine han superado en popularidad a las películas que las motivaron. Dotado de una exquisita amabilidad y de un carácter jovial, en él se combinaban además unos profundos conocimientos sobre los requisitos técnicos de una buena banda sonora y un excepcional talento para la melodía, aunque también demostró sobradamente su habilidad musical en situaciones dramáticas e incluso terroríficas. Era una de las grandes leyendas de Hollywood y uno de los pocos que de momento se han ganado la inmortalidad gracias a la música de Cine. Su triste desaparición nos impulsa a facilitar a nuestros lectores algunos datos sobre su admirable labor.



Orígenes

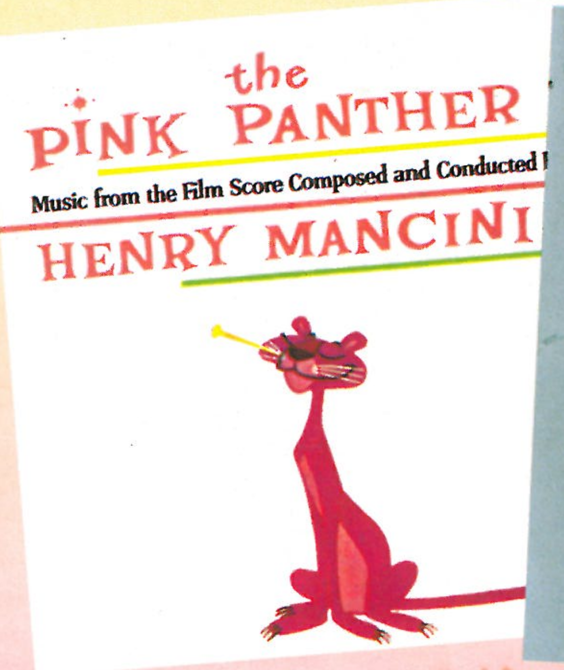
Enrico Nicola Mancini (Hank para sus amigos) nació el 16 de Abril de 1924 en Cleveland (Ohio, USA). Sus padres, de origen italiano, fueron quienes insistieron en que estudiara música, hasta que el propio **Henry** se convenció un día de que en ella estaba su profesión y su vida. Estudió durante un año en la Juilliard School Of Music de Nueva York hasta que fue llamado al servicio militar. Al finalizarlo en 1946 tuvo la fortuna de ser contratado como pianista y arreglista en la Orquesta de **Glenn Miller**, con la que estuvo varios años. Entre los artistas que conoció se hallaba la cantante **Ginny O'Connor**, que se convertiría en su esposa y con la que tuvo tres hijos.





Primeros trabajos

El grupo en el que cantaba **Ginny** fue contratado para un cortometraje de la Productora **Universal**, y se ofreció a **Mancini** la oportunidad de arreglar la música del mismo. A raíz de aquel trabajo, en 1952 entró a formar parte de la plantilla del departamento musical de la **Universal,** y durante los siguientes seis años su labor para la compañía fue variada: a veces componía fragmentos musicales, pero en general realizaba arreglos orquestales y a menudo seleccionaba piezas musicales del archivo de





la **Universal** para adaptarlos a nuevas películas. Su primer título en este sentido fue **"Lost in Alaska" (1952)**, una película de la pareja cómica formada por **Abbott y Costello**. Colaboró de una u otra forma en docenas de títulos, entre los que se incluyen **"It Came From Outer Space" (1953)**, **"La mujer y el monstruo" (1954)** o **"Tarantula" (1955)**, aunque en los créditos de tales films no figura su nombre. A pesar de este nulo reconocimiento público, el compositor consiguió de esta etapa en la **Universal** una sólida formación como orquestador y como experto en sistemas de grabación y mezcla; ésta última faceta le llevó a luchar durante muchos años por una renovación en los sistemas de sonido que Hollywood utilizaba en sus películas.

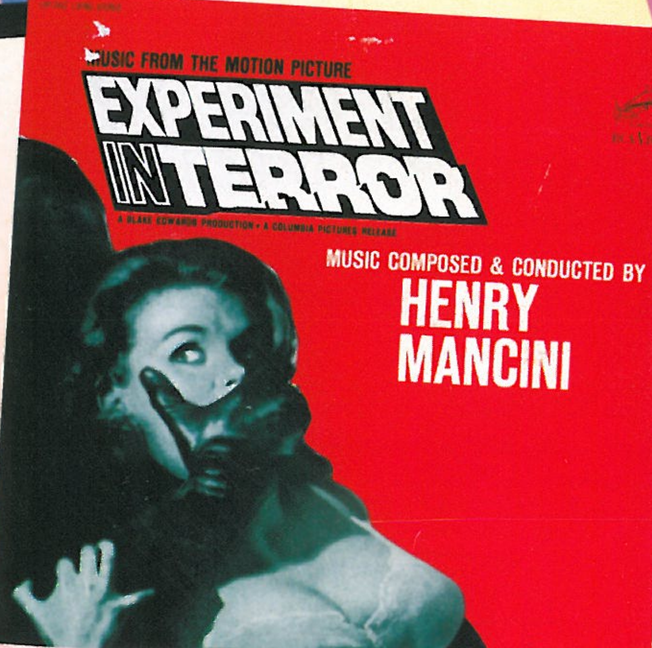
En esos primeros años sus mayores éxitos surgieron con dos películas musicales, **"The Glenn Miller Story" ("Música y lágrimas", 1954)** y **"The Benny Goodman Story" (1955)**, con los que su nombre comenzó a sonar.



Por la primera obtuvo su primera nominación al Oscar, en el apartado de Film Musical.

Blake Edwards

El momento clave llegó en 1958, año en que **Orson Welles** le contrató para **"Sed de mal"** (ver BSO DEL MES). Entre las personas impresionadas por el fondo musical de esta película se hallaba **Blake Edwards**, quien en aquellos momentos preparaba una serie de TV sobre un detective privado titulada **"Peter Gunn"**. **Mancini** fue contratado para la serie, que estuvo en antena entre 1958 y 1961, y en 1960 se ocupó también del largometraje **"High Time"**. Así se inició la que con diferencia ha sido la relación más sólida y duradera que ha existido entre un director de cine y un compositor. Su amistad les llevó a trabajar juntos en más de veinte películas, entre las que se incluyen **"Desayuno con diamantes" (1961)**, **"Chantaje contra una mujer" (1962)**, **"Días de vino y rosas" (1962)**, **"La pantera rosa" (1964)** y el resto de películas de esta serie, **"La carrera del siglo" (1965)**, **"El guate-**

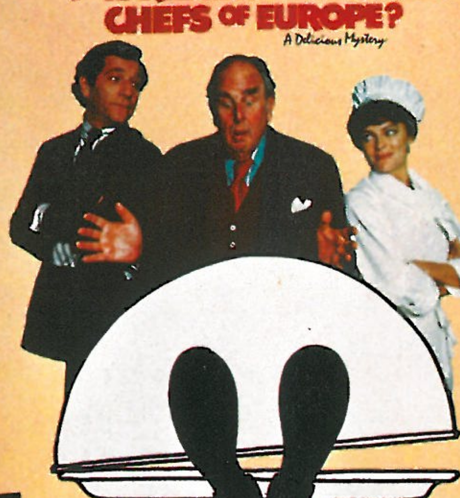




que" (1968), "Darling Lilí" (1970), "10, la mujer perfecta" (1979), "S.O.B." (1981), "¿Victor o Victoria" (1982), "Mis problemas con las mujeres" (1983), "El gran enredo" (1986), "Así es la vida" (1986), "Cita a ciegas" (1987), "Asesinato en Beverly Hills" (1988), "Una cana al aire" (1989) y "Una rubia muy dudosa" (1991). La última colaboración entre ambos fue "El hijo de la Pantera Rosa" (1993).

Otros grandes títulos

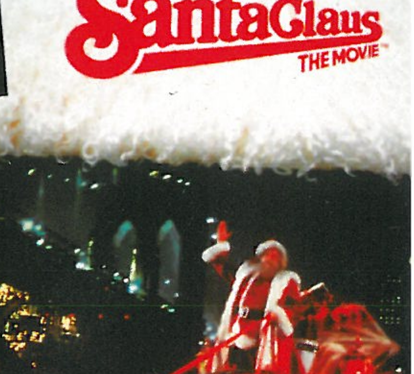
Aparte de **Welles** y **Edwards**, **Mancini** trabajó también con directores como **Howard Hawks**, **Stanley Donen**, **Vittorio De Sica**, **Martin Ritt**, **George Roy Hill** e incluso **Paul Newman**; con éstos y otros concibió famosas bandas sonoras, entre las que se hallan **"¡Hatari!" (1962)**, **"Charada" (1964)**, **"Arabesco" (1966)**, **"Dos en la carretera" (1967)**, **"Los girasoles" (1969)**, **"Odio en las entrañas" (1970)**, **"Casta invencible" (1971)**, **"El carnaval de las águilas" (1975)**, **"Pero ¿quién mata a los grandes chefs" (1978)**, **"El estrafalario prisionero de Zenda" (1981)**, **"Santa Claus" (1985)**, **"Lifeforce" (1985)**, **"Basil, el ratón superdetective" (1986)**, **"El zoo de cristal" (1987)** y **"Sin pistas" (1988)**.



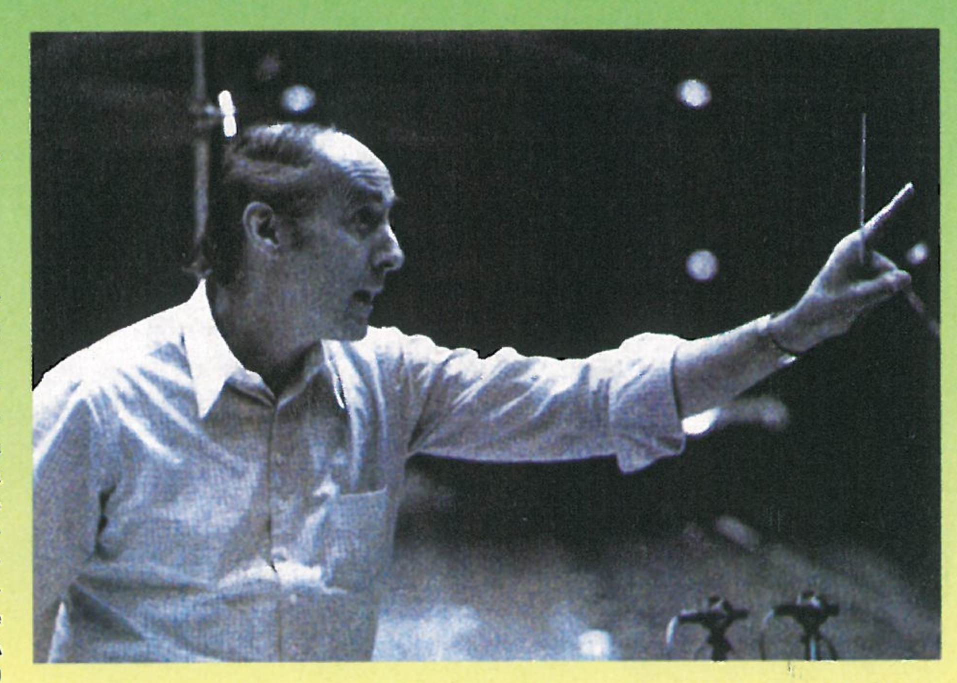
El "caso Hitchcock"

También tuvo ocasión de trabajar con el prestigioso **Alfred Hitchcock**, pero la experiencia resultó de lo más desagradable. **Mancini** compuso la música para **"Frenesí" (1972)**, pero ya durante el proceso de composición el famoso director se mostró pococomunicativo; finalmente, y ya en las sesiones de grabación,





Hitchcock rechazó de manera rotunda el trabajo de **Mancini** afirmando que era "demasiado macabro". No hubo opción al diálogo y el compositor **Ron Goodwin** acabó ocupándose de la banda sonora.



Premios

Gracias a **Edwards** el músico obtuvo sus dos únicos Oscars a la Mejor Banda Sonora: con **"Desayuno con diamantes"** (cuya canción central, "Moon River", también obtuvo el premio en su categoría) y **"¿Victor o Victoria?"** (como Mejor Banda Sonora Adaptada). Aparte de la ya citada **"Música y lágrimas"**, otros títulos nominados como Banda Sonora fueron **"La pantera rosa"**, **"Los girasoles"** y **"10, la mujer perfecta"**, aunque obtuvo también otra decena de nominaciones para sus canciones. A lo largo de su carrera llegó a ganar 20 premios Grammy y seis álbumes de oro, además de una nominación al premio Emmy por su música para la serie de TV **"El pájaro espino" (1983)**.



Ultimos trabajos

A pesar de su enfermedad, **Mancini** trabajó hasta el final. En el momento de su muerte se hallaba preparando una adaptación para el teatro de la música de **"¿Victor o Victoria?"**, una de las obras que le valieron el Oscar.

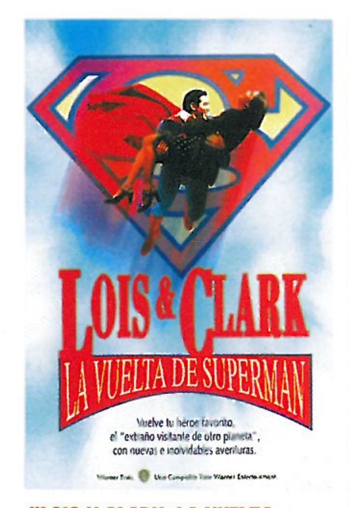
Un CD muy especial

Entre los discos recopilatorios de temas de Cine es fácil hallar incluídas algunas de las melodías compuestas por **Mancini** (generalmente "La pantera rosa", "Moon River" y el paseo del elefante de **"¡Hatari!"**). Y es cierto que la comedia y el romanticismo han sido una parte importante de su filmografía y representan su faceta más conocida, pero contra este hecho el propio compositor se puso al frente de la orquesta para grabar un disco muy especial: "Mancini in Surround. Mostly Monsters, Murders And Mysteries" es el título de un compact disc que recoge temas suyos poco conocidos y compuestos para películas de terror, suspense y aventuras. Desde algunos temas de su primera etapa en la **Universal ("La mujer y el monstruo", "Tarantula")** hasta el tema central de la partitura rechazada de **"Frenesí"**, pasando por una entretenida "suite" de **"El estrafalario prisionero de Zenda"** y otros temas de **"Sin pistas"** y **"Asesinato en Beverly Hills"**. Un disco muy variado y muy recomendable para conocer mejor a este gran genio de la música de Cine.

HERIBERTO NAVARRO



POR TOMAS ESCUDERO

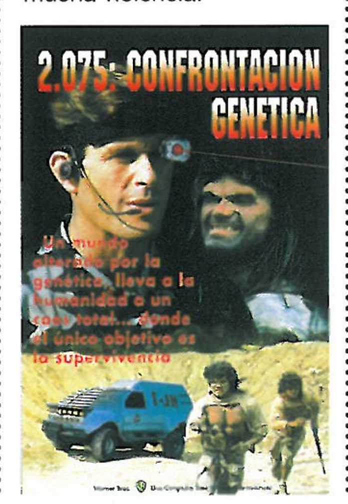


"LOIS Y CLARK. LA VUELTA DE SUPERMAN"
TITULO ORIGINAL: "Lois & Clark". DIRECCION: Robert Butler. INT: Dean Cain, Teri Hatcher. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Warner Home Video. ALQUILER

Con el actual interés de la industria americana por los héroes de cómic era lógico que retomaran de alguna manera el tema de Supermán, sin duda el super-héroe más famoso de todos los tiempos. Los largometrajes cinematográficos habían llevado a una cuarta entrega bastante penosa en materia de ideas y de personajes (con un Supermán-**Christopher Reeve** y sobre todo una Lois Lane-**Margot Kidder** tan maduritos que parecían casi abuelos), por lo que la mejor opción era empezar de cero e intentar plantearlo como una serie de televisión. Los nuevos actores elegidos fueron **Dean Cain**, a quien apenas hemos visto en la serie **"Sensación de vivir"**, y **Teri Hatcher**, otra joven estrella que a pesar de su participación en films como **"Tango y Cash"** y **"Fuego en la piel"** ha trabajado principalmente en series de TV como **"MacGiver"**, **"La ley de Los Angeles"** y **"Star Trek la nueva generación"**. El video presenta de momento el episodio piloto de la serie, que aún no ha llegado a nuestro país.

"2.075: CONFRONTACION GENETICA"
TITULO ORIGINAL: "Island City". DIRECCION: Jorge Montesi. INT: Kevin Conroy, Brenda Strong. AÑO: 1994. DISTRIBUCION: Warner Home Video. ALQUILER

No. No es la continuación de **"2001: Una odisea del espacio"**, sino otra muestra del sub-género fantástico de las "luchas post-apocalípticas". A comienzos del siglo que está a punto de llegar se creará una increíble vacuna capaz de vencer a los grandes males de nuestro tiempo: el sida, el cáncer y los ataques cardíacos. Además la vacuna es una fuente de juventud que mantiene a las personas que se la ponen en un estado físico y mental de 30 años, aunque su edad real sea de 75. Pero desgraciadamente, diez años después de que la mayor parte de la población mundial se haya sometido a la vacuna comienzan a surgir los problemas: se producen extrañas mutaciones, los músculos alteran su forma y las personas aumentan su agresividad y su instinto animal. Island City es el nombre de una ciudad en la que se refugian los que son inmunes a la vacuna o nunca se la pusieron, y que ahora tienen que luchar contra los mutantes. Una producción muy reciente, con mucha violencia.





"CRONOS"
TITULO ORIGINAL: "Cronos". DIRECCION: Guillermo Del Toro. INT: Federico Luppi, Ron Perlman. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Polygram Video. ALQUILER

El "Cronos" es un artilugio inventado en el año 1535 por un alquimista y que guarda el secreto de la eterna juventud: el que lo posea será joven para siempre. Perseguido por la Inquisición el inventor se ve obligado a abandonar Europa y se refugia en Méjico. Cuatro siglos más tarde, en 1997, un anticuario lo encuentra y descubre accidentalmente sus propiedades; pero también hay un industrial europeo que conoce el secreto y está dispuesto a todo con tal de obtener el aparato. Una película que sólo tiene en su contra una cosa: su nacionalidad mejicana. No es frecuente encontrar productos hispanoamericanos en los videoclubs porque se trata de cinematografías muy alejadas de la norteamericana, pero éste es uno de esos títulos que ayudarán a cambiar el cine de su país. Los 234 millones de pesetas (cifra notable tratándose de Méjico) fueron bien aprovechados por su joven director, quien tardó casi ocho años en poder realizarla. Ha recibido varios premios internacionales y contiene imágenes bastante impactantes.

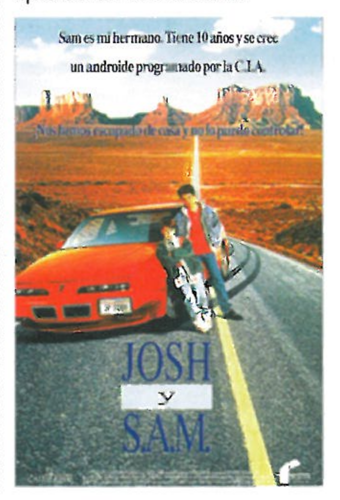
"LA MADRE MUERTA"
DIRECCION: Juanma Bajo Ulloa. INT: Karra Elejalde, Ana Alvarez, Silvia Marsó. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Polygram Video. ALQUILER

Vale que no la viéseis en el cine, pero ahora podéis ver en casa una de las películas españolas más interesantes del año pasado. Una agobiante intriga que merece nuestra atención.



"JOSH Y S.A.M."
TITULO ORIGINAL: "Josh And S.A.M.". DIRECCION: Billy Weber. INT: Jacob Tierne, Joan Allens. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Filmayer. ALQUILER

Dos hermanos se escapan de casa. Uno tiene 12 años, es tímido y siempre ha tenido mala suerte. El otro tiene 10 años y se cree que es un terminator.



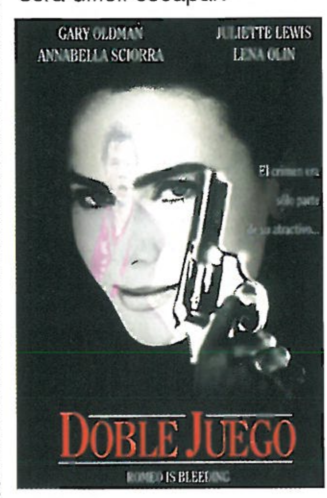


"EL AMIGO DEL HOMBRE"
TITULO ORIGINAL: "Man's Best Friend". DIRECCION: John Lafia. INT: Ally Sheedy, Lance Henriksen. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Filmayer. ALQUILER

Una ambiciosa periodista que busca el reportaje de su vida se pone a trabajar en un informe sobre la crueldad a la que son sometidos los animales en EMAX, un laboratorio de ingeniería genética. Al entrar una noche en el laboratorio, la muchacha encuentra a Max, un perro de apariencia apacible al que se le ha alterado el DNA. Al ser descubierta pone en libertad al perro y se lo lleva a su casa, sin saber que el animal se mantiene pacífico gracias a una inyección diaria de droga que frena su conducta extremadamente agresiva. Se inicia la búsqueda del perro y pronto comienzan a aparecer cadáveres en extrañas circunstancias. En el extremo opuesto del inocente **"Beethoven"**, Max se acerca mucho más a lo que en su día protagonizó otro perro, **"Cujo"**. El ex-androide Lance Henriksen sufre los ataques de este can capaz de comerse un gato entero de un bocado. La chica es la amiga de **Matthew Broderick** en **"Juegos de guerra"**, y el director **John Lafia** prosigue en el género después de **"Muñeco diabólico 2"**.

"DOBLE JUEGO"
TITULO ORIGINAL: "Romeo Is Bleeding". DIRECCION: Peter Medak. INT: Gary Oldman, Annabella Sciorra. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Filmayer. ALQUILER

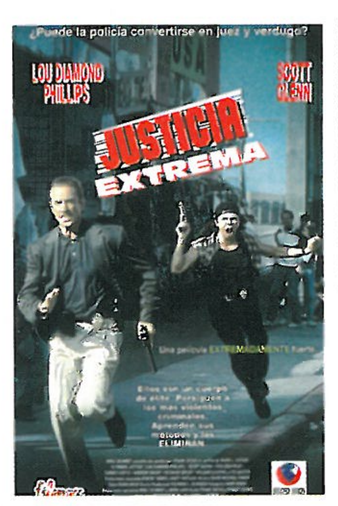
Gary Oldman ("Drácula") es un policía corrupto y deseoso de aventura, pero una mujer le va a tender una trampa de la que le será difícil escapar.



"LA NOCHE QUE NUNCA TUVIMOS"
TITULO ORIGINAL: "The Night We Never Met". DIRECCION: Warren Leight. INT: Matthew Broderick, Annabella Sciorra. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Filmayer. ALQUILER

Comedia de enredo a la antigua con actores de actualidad. El alquiler de un apartamento a varias personas acaba en una gran confusión.



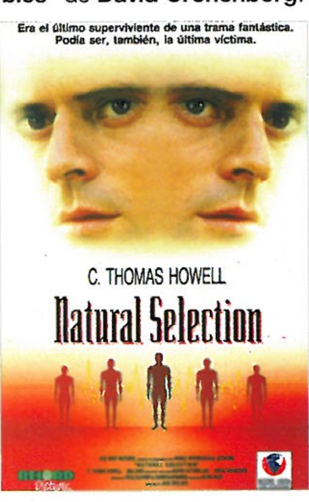


"JUSTICIA EXTREMA"
TITULO ORIGINAL: "Extreme Justice". DIRECCION: Mark L. Lester. INT: Scott Glenn, Lou Diamond Phillips. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Record Vision. ALQUILER

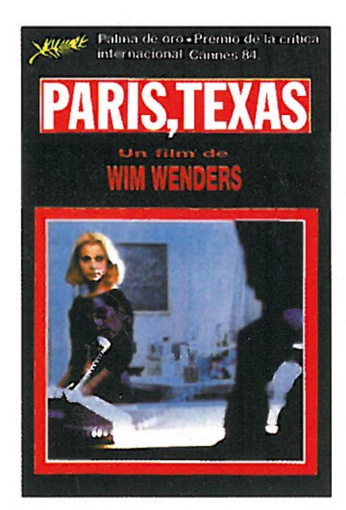
En el Departamento de Policía de Los Angeles existe una unidad secreta que está bajo la protección del propio jefe del Departamento. Su objetivo es perseguir y aniquilar a los criminales más violentos y peligrosos de la ciudad, especialmente a los reincidentes puestos en libertad. "Mejor muertos que vivos" es su norma. Un joven policía que ha sido suspendido por su comportamiento impulsivo es captado para esta sección, pero pronto el muchacho comprende que los métodos que se utilizan son excesivos y amenaza con denunciarlos, con lo que pone en peligro su propia vida. La polémica cuestión de si puede la violencia servir de solución a la misma violencia se lleva en esta película a sus más altos extremos, y lo que en otros tiempos parecía reservado al duro **Charles Bronson** (eliminar chorizos a tiro limpio en títulos tan variados como **"El justiciero de la ciudad"**, **"El justiciero de la noche"** y **"Yo soy la justicia"** ahora es labor del eficaz **Scott Glenn ("La caza del Octubre Rojo")**.

"NATURAL SELECTION"
TITULO ORIGINAL: "Natural Selection". DIRECCION: Jack Sholder. INT: C. Thomas Howell, Lisa Zane. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Record Vision. ALQUILER

Ben lleva una vida normal y es feliz: tiene esposa, hijo, trabajo, una bonita casa... pero un día conoce a un hombre que se le parece extraordinariamente. El individuo se muestra muy interesado en la familia de Ben y en su entorno, hasta que finalmente se descubre que los dos tienen una marca de nacimiento idéntica en la espalda. Los orígenes del fenómeno se hallan en un experimento genético que dió lugar a siete niños clónicos. La idea de los niños idénticos ya se mostraba con mayor rigor en **"Los niños del Brasil" (1978)**, pero esta nueva producción cuenta con el simpático **C. Thomas Howell ("Admiradora secreta", "Carretera al infierno")** y la dirección de **Jack Sholder**, de quien pueden esperarse resultados realmente interesantes **("Hidden")** o totalmente decepcionantes **("Pesadilla en Elm Street 2")**. En cualquier caso, seguro que a muchas jovencitas les va a encantar la idea de ver a este protagonista multiplicado por siete. Curiosa similitud del cartel con el de **"Inseparables"** de **David Cronenberg**.



Novedades

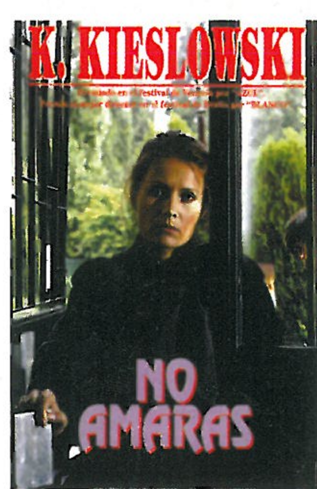


"PARIS, TEXAS"
DIRECCION: Wim Wenders. INT: Harry Dean Stanton, Hunter Carson, Nastassja Kinski, Dean Stockwell. AÑO: 1984. DIST: Filmax. VENTA DIRECTA.

Un hombre aparece en un desolado desierto después de haber cruzado la frontera mejicana ilegalmente. Desde ese mismo momento inicia lo que es su obsesión: la búsqueda de su mujer e hijo. Nada más llegar al primer lugar habitado, y dado que sus fuerzas no le pueden llevar más lejos, una nueva aventura comienza para él: la relación con todos aquellos que se van cruzando en su camino. Película nacida de una estrecha colaboración con el escritor y actor **Sam Shepard**, se convirtió en el momento de su estreno en uno de los títulos más atractivos para los espectadores de la época, gracias a una pausada puesta en escena que mira más allá de los elementos que nos ofrece el plano. Es una producción independiente de gran solidez y dramatismo que nos da una imagen diferente de la América de aquellos años. Recibió la Palma de Oro y el Premio de la crítica en el Festival de Cine de Cannes. *Para los amantes de películas con algo más que imágenes.*

"NO AMARAS"
TITULO ORIGINAL: Krotki Film Omilosci. DIRECCION: Krzysztof Kieslowski. INT: Grazyna Szapolowska, Olaf Lubaszenko. AÑO: 1988. DIST: Filmax. VENTA DIRECTA.

Cuando esta película llegó a nuestras pantallas su director apenas era conocido en los círculos más cinéfilos que, por muchas razones, seguían sus pasos a partir de su anterior trabajo (**"No matarás"**). La calidad de sus historias va más allá del simple relato cinematográfico; busca profundizar en las emociones y sentimientos humanos y los hace, de alguna manera, universales (ver por ejemplo **"El piano"**). Este trabajo que sale ahora en el mercado del video habla de amor, del sencillo amor que profesa un joven de 19 años (Tomek) por una mujer liberal de 30 años (Magda), vecina suya y a la que espía en su día a día con el fin de conocer el detalle de sus acciones. Cuando se produce el encuentro entre ambos, el joven se dará cuenta que la realidad de la vida y del hombre es mucho más compleja de lo que la imaginación puede crear. Esta película abrió las puertas de la comercialidad a su director, que realizaría después su famoso decálogo. *Para incondicionales de* ***Kieslowski.***





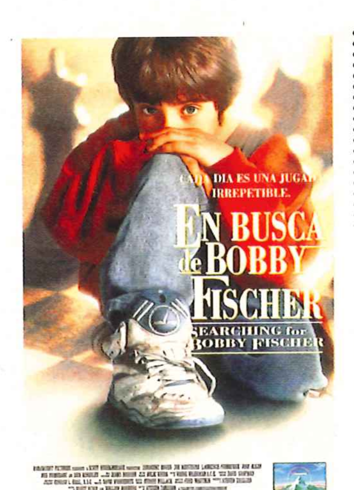
"EL PIANO"
DIRECCION: Jane Campion. INT: Holly Hunter, Harvey Keitel, Sam Neill, Anna Paquin. AÑO: 1993. DIST: Fox. VENTA DIRECTA.

Qué se puede decir de esta película que el lector ya no sepa! Se trata de uno de los títulos más comentados del año por dos motivos. El primero, y para su directora **Jane Campion**, el más importante, porque se trata de una película de gran calidad; el drama y la pasión van haciendo mella en las vidas distantes y distintas de cuatro personas que han de hacer frente a una nueva realidad y convivencia. La música se convierte en comunicación no sólo para Ada sino, también, para Baines el inculto personaje obsesionado por la mujer (la historia va adquiriendo una dimensión de gran intensidad; los sentimientos completan la información visual proyectando las emociones que brotan de las notas del piano). El segundo motivo vino a avalar el ya comentado: los espectadores comenzaron a inundar las salas en donde se proyectaba, los premios comenzaron a llegar a ríos y, ahora tenemos la oportunidad de seguir disfrutando con esta película. *Para recordar siempre una gran película.*

"MI HERMANO DEL ALMA"
DIRECCION: Mariano Barroso. INT: Juanjo Puigcorbe, Carlos Hipólito, Lydia Bosch, Juan Echanove. AÑO: 1993. DIST: Record Visión. ALQUILER.

Pocos títulos del reciente cine español están llamando la atención del público. Por mucho que se diga que cada película que se produce es un éxito, la realidad es bien distinta. Sin embargo, entre esas película elegidas se encuentra esta de **Barroso**, donde se cuenta una historia de ambiciones en la que dos hermanos se reencuentran con el deseo de reconciliarse, teniendo que compartir situaciones extrañas motivadas por la presencia de una mujer. Un viaje de negocios se convierte en pesadilla interminable y en un aprendizaje sin fin. El trabajo de **Barroso** recibió no sólo un Goya a la opera prima, sino que a mediados de julio le concedieron el Gran Premio del Festival de cine de Karlovy Vary (República Checa), en donde el jurado internacional destacó los grandes valores creativos y interpretativos y originalidad de la historia (quizá si la película estuviese firmada por un Richard..., irían más españoles a verla en sala). Por lo menos ahora tienen la oportunidad de visionarla en casa. *Para amantes de lo desconocido.*



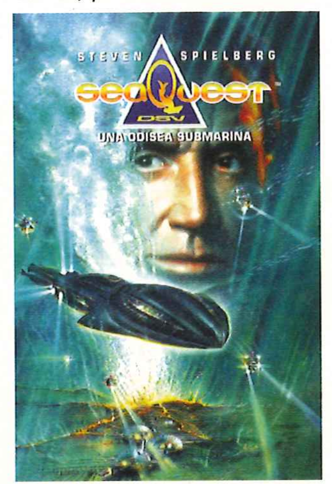


"EN BUSCA DE BOBBY FISCHER"
TITULO ORIGINAL: "Searching for Bobby Fischer". **DIRECCION:** Steven Zaillian. **INT:** Joe Mantegna, Laurence Fishburne, Joan Allen, Max Pomeranc, Ben Kingsley. **AÑO:** 1993. **DIST:** C.I.C. **ALQUILER.**

Un niño que, como todos los de su edad, disfruta de las cosas que se le presentan en el camino, es un prodigio cuando se pone delante de un tablero de ajedrez. Su padre, viendo sus condiciones para el juego, y con el deseo de encontrar una figura que cubra el vacío dejado por el maestro **Fischer**, le pone un profesor. La vida del chico va cambiando ante la presión que padre y profesor ejercen día a día. Esta película de **Zaillian**, uno de los grandes guionistas de Hollywood, sorprendió a propios y extraños por su calidad y madurez. Basada en un hecho real, su historia va más allá de las convencionales narraciones que podemos ver en muchas sobremesas televisivas. Es uno de los títulos que, de haber tenido más huecos en pantallas, todavía se seguiría viendo, aunque cuando se trata de un título especialmente recomendado, ya se sabe.... *Los que perdieron la oportunidad del estreno pueden ahora disfrutarla.*

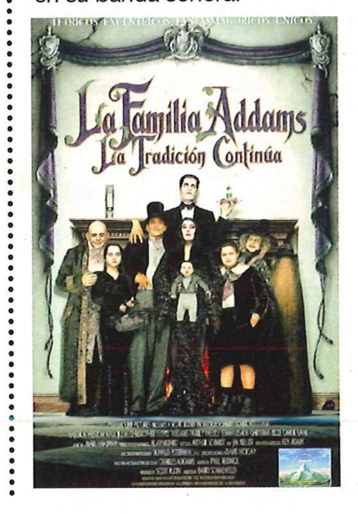
"SEA QUEST DSV"
DIRECCION: Irvin Kershner. **INT:** Roy Scheider, Stephanie Beacham, Stacy Haiduck, Don Franklin. **AÑO:** 1993. **DIST:** C.I.C. **VENTA DIRECTA.**

Con el subtítulo "Una odisea submarina" ya tenemos a la venta una versión comercial de la serie televisiva producida por **Spielberg**. *Después del fracaso en TV, para incondicionales.*



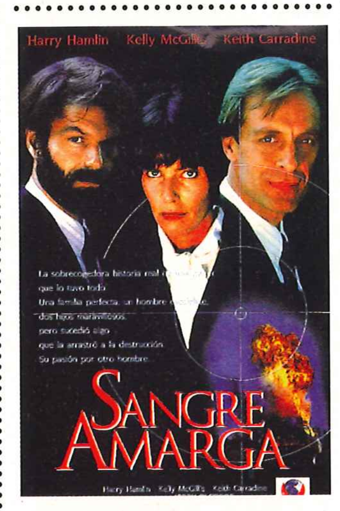
"LA FAMILA ADDAMS. LA TRADICION CONTINUA"
TITULO ORIGINAL: "Addams Family Values". **DIRECCION:** Barry Sonnenfeld. **INT:** Anjelica Huston, Raul Julia, Christopher Lloyd. **AÑO:** 1993. **DIST:** C.I.C. **ALQUILER.**

Volvemos a la mansión de los únicos, fantasmagóricos, excéntricos y tétricos Addams. *Con nueva música en su banda sonora.*



"COMO UÑA Y CARNE"
TITULO ORIGINAL: "Flesh and Bone". **DIRECCION:** Steve Kloves. **INT:** Dennis Quaid, James Caan, Meg Ryan. **AÑO:** 1993. **DIST:** C.I.C. **ALQUILER.**

Un interesante reparto para una "road movie" en la que el suspense convierte en inquietante el relato cuando los recuerdos se hacen presentes. *Con un reparto atractivo.*



"SANGRE AMARGA"
TITULO ORIGINAL: "Bitter Blood". **DIRECCION:** Jeff Bleckner. **INT:** Harry Hamlin, Kelly McGillis, Keith Carradine. **AÑO:** 1993. **DIST:** Record Visión. **ALQUILER.**

Tres rostros populares y una historia real en la que aparentemente todo es sencillo hasta que la sociedad y las obsesiones cambian su conducta. *Para un fin de semana.*



MAS VENDIDOS

1. **La tostadora valiente** — BUENAVISTA
2. **Bambi** — BUENAVISTA
3. **El fugitivo** — WARNER
4. **El piano** — FOX
5. **Máximo riesgo** — COLUMBIA
6. **Una proposición indecente** — CIC
7. **Daniel el travieso** — WARNER
8. **Las N. A. de la Sirenita** — BUENAVISTA
9. **Feliz cumpleaños Donald** — BUENAVISTA
10. **Acosada** — UIP

* Datos facilitados por El Corte Inglés (2-8-94)



MAS ALQUILADOS

1. **Un mundo perfecto** — WARNER
2. **Demolition Man** — WARNER
3. **Extremadamente peligrosa** — POLYGRAM
4. **El piano** — FOX
5. **La tapadera** — CIC
6. **El buen hijo** — FOX
7. **Blanco humano** — CIC
8. **El retorno de las brujas** — BUENAVISTA
9. **El filo de la duda** — FOX
10. **La familia Addams** — CIC

* Datos facilitados por Videoclub Vergara (2-8-94).

Aladdín



Diez meses después de su estreno en sala, llega a las videotecas de muchas familias una película que, con toda seguridad, mantendrá vivo el interés por la historia gracias a una animación impecable y, sobre todo, por la historia que viven Aladdín y Yasmin.

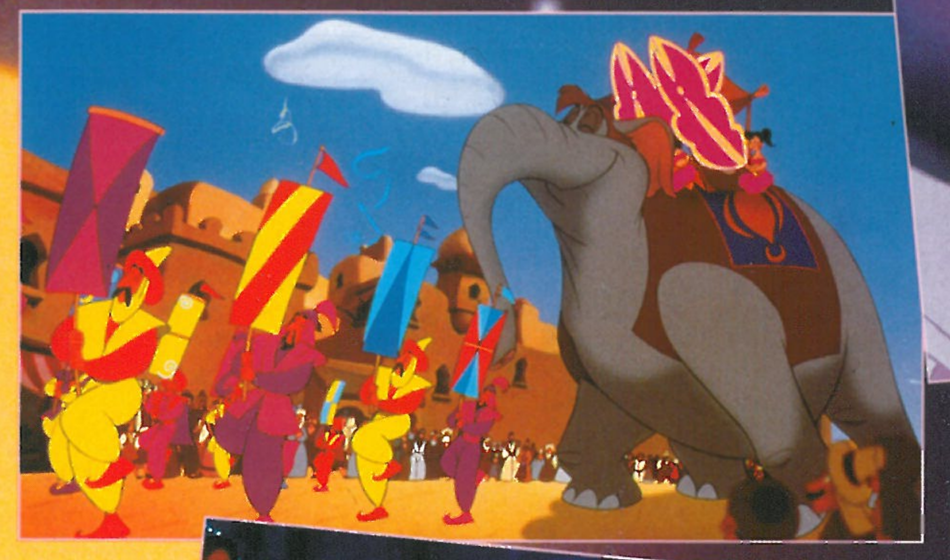
Un bello relato

La historia nos lleva a las tierras de las mil y una noche, un paisaje exótico en el ya mítico reino de Agrabah. Un joven ingenioso, que vive pendiente siempre de entrar algún día en el palacio y casarse con la princesa Yasmin, contempla desde su destartalado y ruinoso cobijo como sus sueños alejan cada vez más esa posibilidad. El destino, sin embargo, le lleva a caer en manos del malvado Yafar, visir del Sultán que desea hacerse con el poder. La recuperación de la lámpara maravillosa le llevará, irremediablemente, a vivir una gran aventura de amores y desengaños, todo ello por salvar al reino del malvado Yafar. Al final, todo es felicidad para Yasmin y Aladdín.

La película

El cine de aventuras juega siempre con un sin fin de referencias que, a todos los que nos gusta el cine, llegan siempre a nuestra memoria al ver muchas imágenes. En el caso de Aladdín, y sin entrar en detalles, desde el arranque de la película ya nos habla de acción, con grandes dosis de romanticismo y comedia; un explosivo cóctel para pasar un buen rato viendo la historia.

Si bien una inmensa mayoría de los espectadores se sorprendieron con la imagen del genio y todas y cada una de sus actuaciones, creemos más justo hablar de aquellas otras partes de la película -sobre



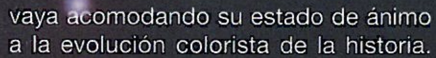
todo en las secuencias que intervienen Aladdín, su mono Abú y la alfombra mágica- en las que se vive al máximo tanto aquellas escenas sosegadas como en las que la acción es puro torbellino. No nos podemos olvidar del momento en que el joven y su mono están comiendo una manzana; o de aquella otra en la que entran a coger la lámpara y conocen a la alfombra que les salvará en primera instancia de quedar atrapados en el desierto. Pero ¿cómo vivimos esos instantes en la gruta del desierto?



Un mundo ideal

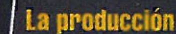
El aspecto experimental de Aladdín se confirma en el color, la forma, el estilo y el diseño de los personajes. Con este ambiente no nos extraña que los fondos y los espacios de determinadas escenas se adapten al personaje e intenten transmitirnos la personalidad del que está en el plano; también no nos sorprende que el mágico paseo en alfombra haga soñar un poco más a Yasmin y Aladdin.

Más allá del palacio, el cielo, las nubes... lo importante es hacer volar la imaginación al son de la partitura compuesta por **Alan Menken** y **Tim Rice** -una melodía de gran calidad sonora, en la línea de sus composiciones anteriores para otros títulos de éxito de **Disney**- y conseguir que el espectador



vaya acomodando su estado de ánimo a la evolución colorista de la historia.

Con todas estas propuestas no cabe la menor duda que el mundo que se plasma es ideal, mágico, con un río de sugerencias y emociones que llegan sutilmente al patio de butacas.



La producción

Se trata del largometraje número 31 de los salidos del estudio **Disney** y que alcanzó unas cotas de popularidad sorprendentes en su estreno mundial.

El éxito, no obstante no es un hecho aislado. Desde el estreno de **"La sirenita"**, el estudio se ha superado a sí mismo. Los grandes equipos que trabajaron en cada una de sus últimas películas confirmaron que la vía abierta por **Disney** es de las más interesantes que se pueden tener en la actualidad, y que se complementa con la linea clásica iniciada en **"Blancanieves y los siete enanitos"**.

La copia videográfica nos facilitará las cosas a la hora de visionar la película sin ningún tipo de límites.

EMILIO GARCIA

A TENER EN CUENTA

- **Dos Oscar (con siete Nominaciones) y dos Globos de Oro (Mejor Canción, Mejor Banda Sonora).**
- **Las canciones fueron compuestas y escritas por Alan Menken, Howard Ashman y Tim Rice.**
- **Más de 600 animadores, artistas y técnicos influyeron con sus ideas en la producción.**
- **La aportación de la Computer Generated Imagery (CGI), de la compañía Disney, ha sido fundamental.**
- **La película ha recaudado en las salas de todo el mundo 500 millones de dólares.**
- **En vídeo, y sólo en el mercado U.S.A., ya se han vendido 25 millones de copias.**
- **Salida a la venta en España, el 7 de septiembre.**



La Regenta

Una buena noticia es la finalización del rodaje de **"La Regenta"**, adaptación realizada para TVE por **Fernando Méndez Leite**. En abril comenzó el rodaje que ahora se encuentra en fase de postproducción, esperando convertir todo el material rodado en tres capítulos de noventa minutos cada uno. Entre su principales protagonistas se encuentran **Aitana Sánchez-Gijón, Héctor Alterio, Juan Luis Galiardo, Amparo Rivelles, Carmelo Gómez** y **Cristina Ramos**. La versión de la obra de **Leopoldo Alas "Clarín"** se ajusta al realismo que transmite la novela y, todo hay que decirlo, **Méndez Leite** consigue realizar uno de sus sueños largamente acariciado en estos últimos cinco años. Ahora sólo nos queda esperar su pase por televisión y que se convierta esa serie de lujo que se anuncia.



¡...y los niños qué!

Seguimos sin tener un Código Deontológico que respete a los más pequeños. Los expertos apuntan que los niños reciben constantemente contenidos violentos siendo muy vulnerables a los mismos. Tampoco hay que olvidar las escenas de sexo que televisión les regala gratuitamente. Mientras se retiran productos como **"Bola de dragón Z"** por su alto contenido violento, a la hora del bocadillo hemos podido seguir degustando series como **"Curvas peligrosas"**, **"Medias de seda"** o **"La quinta de hierro"** un buen paquete de acción, violencia y sexo explícito.

Del culebrón a las series



Dice **Delia Fiallo**, la máxima responsable de los culebrones que podemos saborear en nuestra pequeña pantalla, que "el culebrón es la artesanía de la literatura"..., es preferible saber leer. Afortunadamente, todas las televisiones nacionales, sin olvidarse del soporífero culebrón de la sobremesa, han apostado este verano por hacernos disfrutar con series y comedias de situación frescas y amenas. Ahí van algunas. **Tele-5** con **"Grace al rojo vivo"**, una chispeante telecomedia con una protagonista muy especial que ha cautivado ya a todos los espectadores. **La 2** recuperando al simpático **"Matrimonio con hijos"**, relegado durante algún tiempo al espacio de madrugada. Se trata de la familia más borde y divertida que ha pasado por televisión. **TVE** nos regala la belleza de un rostro angelical como el de **Jane Seymour** para **"Doctora Quinn"**, en una serie ambientada a finales del siglo pasado, y la frescura de unos **"Estudiantes en el Caribe"** jóvenes estudiantes de medicina en el soleado escenario de las playas del Caribe. **Antena 3 TV** tampoco queda apeada del tren de las series (¿o del culebrón?) emitiendo una serie como **"Paradise Beach"** en la que se cuentan los amoríos y aventuras de unos personajes tan planos como acartonados.





SOLUCIONES PASATIEMPOS

Suponemos que os fue fácil adivinar los nombres de los presentadores y de las series que os propusimos en las sopas de letra. Para que confirméis vuestros aciertos os damos los nombres.

Presentadores

Antonio Albert, Emilio Aragón, Raffaela Carrá, José Luis Coll, Ramón García, Jesús Hermida, Julián Lago, Paco Lobatón, Ana Obregón, Matías Prats, Jesús Puente, Javier Reyero, Antxón Urrusolo y Martes y Trece.

Series

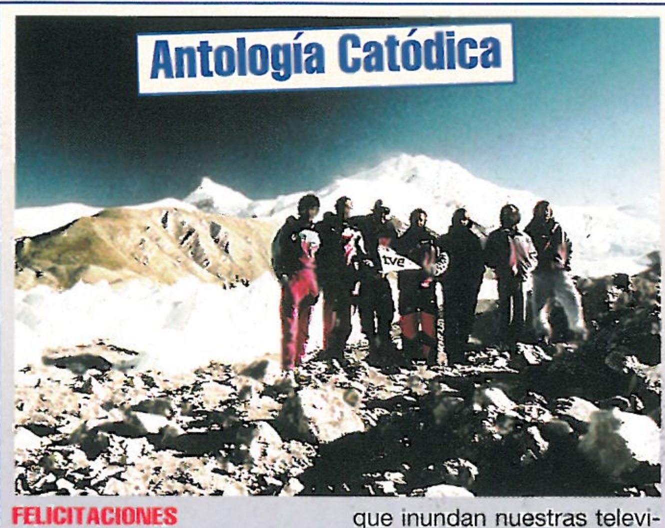
Diga treinta y tres, Entrenador, El equipo A, Hermanos de leche, Juzgado de guardia, Llamadas a medianoche, Magnum, Picket Fences, Power Rangers, El príncipe de Bel Air, Pros y contras, Salvados por la campana, Sensación de vivir, Unisex y Vigilantes de la playa.



MAS VOTADOS

1. **Ranma** — ANTENA 3 TV (960 V.)
2. **Expediente X** — TELE 5 (863 V.)
3. **Primer Plano** — CANAL + (850 V.)
4. **Días de cine** — LA 2 (790 V.)
5. **Farmacia de Guardia** — ANTENA 3 TV (730 V.)
6. **El príncipe de Bel Air** — ANTENA 3 TV (650 V.)
7. **El juego de la Oca** — ANTENA 3 TV (580 V.)
8. **Metrópolis** — LA 2 (420 V.)
9. **Gomaespuma** — TELE 5 (230 V.)
10. **Doctor en Alaska** — LA 2 (210 V.)

Antología Catódica



FELICITACIONES

● Nuestra más sincera felicitación al equipo de **"Al filo de lo imposible"** por llegar a lo más alto del K-2, la segunda cumbre más alta del mundo después del Everest. Tras dos intentos fallidos debido a las condiciones climáticas, el grupo dirigido por **Sebastián Alvaro** logró coronar una aventura que ha estado al filo de ser imposible.

● Porque pese a la cantidad de cortes publicitarios que inundan nuestras televisiones, la creatividad española en este sector sigue en alza. El humor y la ironía parecen ser el hilo conductor de la publicidad que se genera en nuestro país.

● Al periodismo de investigación que va ganando puntos de emisión entre tanto culebrón, concursos y "reality show". Documentales como **"Africa en el corazón"**, **"Las mujeres del escándalo"** o **"El eclipse"** suponen un respiro para aquellos que cansados de frivolidades prefieren una televisión de contenido.

● A la Universidad Complutense de Madrid por intentar dar salida profesional a sus alumnos de la Facultad de Ciencias de la Información con un proyecto muy ambicioso **"Travesía a la aventura"** que unirá la práctica con la formación académica. Los máximos responsables del programa indican que empezará a grabarse el próximo otoño. La travesía incluye 14 rutas (el número de capítulos que en principio tendrá la serie) repartidas por los continentes africano y sudamericano.





DE PENA

● Por los excesivos cortes publicitarios en todos los canales (y no nos repetimos). No creemos que todo el mundo esté en contra del pase de spots, lo que sí rechaza es la interrupción continuada y anárquica de las emisiones para poner el bloque publicitario.

● El enfrentamiento judicial de **Tele 5** y **Antena 3 TV** por la emisión, ésta última, de su programa **"Sí quiero"** por considerarse un plagio de otro similar de la cadena de **Lazarov**.

● Porque ya nos estamos cansando de tantos programas de "cámara oculta". No podemos creer que haya tan poca imaginación en los pasillos de nuestras televisiones.

Publicidad

Después de tantos y tan refrescantes anuncios veraniegos, la vuelta a la normalidad cotidiana va a traer consigo una serie de medidas que, esperamos, no provoque muchos trastornos en los medios, aunque, a decir verdad, es imposible que cualquier normativa beneficie tanto a productores como a consumidores.

Por un lado, tenemos la aplicación de la directiva comunitaria sobre "TV sin fronteras"; por otro, la restricción a las bebidas alcohólicas y a los tabacos.

En estos últimos casos se verán afectados todos los medios y soportes: televisión, prensa y radio, además de los patrocinios de programas, la publicidad indirecta y la exterior.



Quizás el problema principal, a nuestro modo de ver se encuentre en cómo se justifica la regulación de la publicidad frente a la prohibición generalizada de la misma. ¿Realmente se quiere tomar cartas en el asunto seriamente o sólo de cara a la concurrencia? Seguiremos la actualidad de estos temas para traerlos, como otros, a esta página.



SPOT TOP

MAS VOTADOS

1 Kas "24 horas"
2 Pepsi "Max"
3 Coca-Cola (hormigas)
4 Predator (Adidas)
5 Elefanta
6 Coca-Cola ligth (Desierto)
7 Repsol
8 Miko
9 San Miguel (América)
10 Twingo (Se busca abuelo)





UNA GRAN DUDA

He gustaría conocer el auténtico título del filme "Título sin determinar" que emitió **Antena 3 TV** el día 17-6-94 a las 15:35. Me gustó. También, de paso, podríais enviar un reloj a dicha cadena. El día anterior anunció una peli para las 11... a las 11.05 (y empezó a y media).

Buaku.

LA CALIDAD DE LA EMISION

Hace algún número envié una carta protestando sobre que en una telenovela de **Tele 5** (yo no la veo, pero mi madre sí) se escuchaba la BSO de **"Parque Jurásico"**. He vuelto a escuchar otra BSO en esta telenovela, la de **"J.F.K."**. ¿Hasta qué punto está permitido utilizar BSO de películas en anuncios, programas, telenovelas, etc?

Miguel Perona. Valencia.

*¡Te has dado cuenta: tienes el mejor televisor del mundo! A buen seguro que los productores de telenovelas han leído la sección de nuestro compañero y se dijeron: ¡Por qué no! Vamos a ponerle una buena banda sonora para darle más alegría a tanto lloriqueo. Amigo **Miguel**, ¡lamentable! Por cierto, para otra vez danos el título de esa telenovela que tu no ves, para hacerlo nosotros y fijarnos en el gazapo.*

UNA QUEJA

Mal a la 1ª cadena por su espacio **"Banda sonora original"**. Si ponen una banda sonora que la dejen hasta el final, no que la corten a los dos segundos. Es un asco.

Ramón Asiain. Avila.

También te recomiendo que sigas los consejos de nuestro compañero y compres alguna BSO de las que te aconseja. Disfrutarás mucho más y cuando tú quieras.

COMENTARIOS/CONSEJOS

EN DEFENSA DEL JOVEN INDIANA

Creo que hay una serie que ha recibido muchas críticas y pocos elogios: **"Las aventuras del joven Indiana Jones"**. Las críticas, además, han sido negativas y creo que no se las merecía. Es cierto que falta la música de **Williams**, es cierto que nadie iguala el carisma de **Harrison Ford**, es cierto que las aventuras son "reales" y no hay misticismo como un arca, un templo o un grial... Pero también es cierto que, a la serie, no le falta emoción y diversión en algunos episodios (me encantaron lo de la fuga de la prisión y el rodado en España) y también es cierto que en los nuevos capítulos que **Antena 3 TV** no emite (¡típico!) sale **Harrison Ford** y la música de **Williams** en algunos momentos.

Joaquín Rodríguez (el mismo de antes).

UNA INVITACION

Estoy de acuerdo con **Pedro José Berruezo** (nº 6). **"Búscate la vida"** es la mejor telecomedia de todos los tiempos y **Chris Elliot** es genial. Espero que **Canal +** vuelva a emitirlos ya que lo ha hecho con **"Primos lejanos"**. A todo aquel que no haya visto antes **"Búscate la vida"**le animo a que lo haga. Los últimos episodios son los mejores con diferencia.

Sergio Manuel Pérez.

SALVAR AL MUNDO

Que curioso: a los niños les es perjudicial unos dibujos en que un señor ha de utilizar la violencia para "salvar al mundo", en que sobresaltan valores como la lealtad y la amistad y en cambio les debe ser muy útil el ver a la misma hora un señor que mata a un toro después de clavarle de todo, y verse litros de sangre real sin otro propósito de que un público aplauda el espectáculo asesino. Menos mal que a veces el toro se lleva a alguien por delante.

Luke Fernangoku.

¡QUÉ TIEMPOS AQUELLOS!

Es una pena que ya no pongan series de TV por las tardes en **Tele 5**. me refiero a **"Superguay"**, cuando ponían **"Cazador"**, **"Caballeros del Zodíaco"**, **"Johnny y sus amigos"**... SNIFF. ¡Qué tiempos aquellos! ¡Que lo vuelvan a poner!

MUSICA

Bueno ya estoy cansado. ¿No hay ninguna televisión que se decida o se atreva con un programa musical? Son una basura. Sólo piensan en publicidad, "reality-shows" y tonterías varias. ¿Por qué no hacen algo como aquel famoso **"Tocata"**? ¿Qué pasa, que los jóvenes no interesamos?

Joaquín Solá. Cornellá (Barcelona).

AUTONOMICAS

Que la gente pare de meterse con las Autonómicas. Si no emiten más **"Bola de Drac"** es porque están emitiendo episodios muy cercanos a los japoneses (en Japón sólo emiten 1 episodio a la semana) y las Autonómicas deben parar para acumular episodios para emitir.

Por cierto ¿**"Días de cine"** un domingo a las 9 de la mañana?

Vicent Cavia. Villalonga (Valencia).

REALITY & ROL

Antena 3 TV nos muestra todas las semanas el patético espectáculo de los "reality shows" para luego "prevenirnos" sobre los juegos de Rol en un hipócrita alarde de doble moral.

Julián Pérez. Ciudad Real.

TV LIQUIDA

Que nadie se pierda la nueva maravilla de **La 2 "Televisión líquida"**. Justo después de **"Metrópolis"**, los martes.

Iván Olmedo. El entrego (Asturias).



¡AY LAZAROV!

Si yo fuera **Lazarov** me asustaría. El viejo dicho de torturar a alguien poniéndole continuamente discos de **Julio Iglesias** se ha transformado en hacerte ver **Tele 5**. Tal vez si aplicásemos esta tortura a **Lazarov** se daría cuenta del bodrio de televisión que tiene (aunque hay que reconocer que tiene algunos buenos programas).

Sergio Pérez. Alcorcón (Madrid).

¡ANIMAROS!

Después de muchos años de zapping he tirado el "telemando" a la basura y he reprogramado todos los canales de mi TV. Hoy sólo se ve en mi casa el maravilloso **"Cartoon Network"**. Dibus Everyday, Delirante...

Jorge Iván Laguna. Zaragoza.

LO QUE HAY QUE VER

Quiero recomendar a todos los todopantallianos (¿?) que no se pierdan (mejor dicho, que graben) **"Este país necesita un repaso"**. Es una delicia oir el mejor humor absurdo de España, el que hace **Tip**. Lástima del horario.

Joaquín Rodríguez. Luarca (Asturias).

COMUNICADOS

Me gustaría escribirme con aficionados a las series de dibujos animados japonesas (como **"Ranma"**).

Isabel García Quesada.
Avda. País Valenciá, 34. esc.6 2º 1.
Villajoyosa (Alicante).

Me gustaría contactar con aficionados al manga y al anime, sobre todo de Goku, de Málaga capital para recoger firmas para intentar que lo vuelvan a televisar.
Interesados llamar al 227.70.14. Preguntar por Emilio.

¡¡GRACIAS A TVE 1??

Darío Esquiva se ha sorprendido del poder mental de **Aránzazu Castelruiz** (nº8) porque nada más hacer su comentario **TVE 1** no se lo pensó dos veces y emitió, por fin, **"La guerra de las galaxias"**. Le pide que siga en la misma línea para que esto no se acabe. **Daniel Fernández-Cid**, de Toledo, agradece también la emisión de **"Star Wars"**, lo mismo que **Eugenio José Román**, de Madrid. **Miguel Sar**, de Leganés (Madrid) se habrá dado cuenta de que su comentario llegó con retraso. **Mª del Rocío Martínez**, de Madrid, se queja: "¡Cómo habéis podido, después de 17 gloriosos años, poner por la tele, "La guerra..."! Imperdonable. Tenía algo especial, pero tuvieron que hacer lo que siempre he temido. Ahora la pondréis todos los años, con anuncios, sin dejar los títulos de crédito, etc. Me dio tanta rabia, que no la vi. Y no fui la única, a mi tio también le pasó. Es para tirarse de los pelos. Y encima **"Días de cine"** se va de vacaciones. Se lo merecen, la verdad.

TEMA DEL MES

Cuando nos encontramos en la recta final del curso nos anuncian los nuevos episodios de **Willy Smith**... Estamos asqueados ante la falta de seriedad de **Antena 3 TV**.
Nuestro amigo **Javier Lázaro**, de Lleida, nos propone un cambio: ¿qué tal en vez de Antena 3 Televisión, antena 3 repetición? tiene mucha razón. Somos muchos los que ya estamos hartos de ver los capítulos repetidos de **"El príncipe del Bel Air"**. Por favor, apagar la tele que nos están comiendo el coco.
En su desplegable, **Murphy Law**, de Gandía dice textualmente: Pero que º=/? se creen los "autofloreados" responsables de programación de **Antena 3 TV**. ¿¿Creen que la audiencia está completamente gilipollas?? BASTA DE REPETIR LOS CAPITULOS DEL... HAN CONSEGUIDO QUE ODIE A Will. ¡¡Dios santo, qué país más chabacanero!! ¿¿Cómo es posible tanto descaro??

Jesús Portillo, Jesús Noel Orts, Joaquín Frias, Javier Molina, Adolfo Fernández y varias firmas más.

Nota TP: por si os interesa a todos, la dirección más correcta es Avda. Isla Graciosa s/n. 28700-San Sebastián de los Reyes. Madrid.

Entra en nuestro club

Club Pantallas

Ponte al día sin salir de casa

- Merchandising
- Buzón del Club
- Amigos de Todo Pantallas
- Regalos



seleccionamos producto

Si estás interesado en estos videos, carátulas, pins, ahora tienes la oportunidad de conseguirlos. ¡Seguiremos buscando más productos para vosotros!



historia de los grandes mundiales
P.V.P. ~~4.450~~ ptas. Oferta especial: 3.870 ptas.

la selección ideal de los mundiales
P.V.P. ~~1.995~~ ptas. Oferta especial: 1.735 ptas.

Los mejores 120 goles de la Historia de los Mundiales
P.V.P. ~~1.995~~ ptas. Oferta especial: 1.735 ptas.

La graduación
P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.735 ptas.



Carátulas

Seguramente estás ampliando tu videoteca. Para identificar mejor tus películas te ofrecemos esta lista de carátulas de los títulos emitidos por televisión.

Entrega 1
- Serie Sam Peckinpah (14 unidades)

Entrega 2
- Verano en Louisiana
- Soldado de juguete
- Navy Seals
- Mi chica
- Orquesta Club Virginia
- Kagetora
- El doctor
- Hook
- La villa de los viernes
- Gente loca
- ¡Alto! o mi madre dispara
- Reservoir Dogs
- Memorias de Africa
- Engañada
- Un lugar llamado Paraíso

Entrega 3
- Rio Bravo
- Paro clínico
- Jaque al asesino
- El baile de los vampiros
- Lunas de hiel
- La mano que mece la cuna
- 2001: una odisea del espacio
- La gata sobre el tejado de zinc
- Crimen perfecto
- Seducción peligrosa
- Ojos negros
- Granujas a todo ritmo
- Dulce Emma, querida Böbe
- Batman vuelve
- Corazón salvaje

Entrega 4
- Los gritos del silencio
- El gatopardo
- Los hermanos Karamazov
- La última vez que vi Paris
- Urga, el territorio del amor
- Solo en casa 2
- 1492, la conquista del paraíso
- Un horizonte muy lejano
- Soldado universal
- Kagemusha, la sombra del Guerrero
- Star Trek VI
- El clan de los irlandeses
- Campo de sueños
- Bajo otra bandera
- La senda tenebrosa

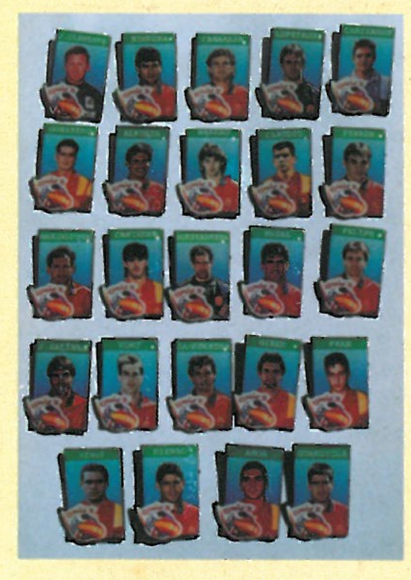


P.V.P. Entrega: ~~1.800~~ ptas.
Oferta especial: 1.565 ptas.
P.V.P. unidad: 100 ptas.

s para nuestros socios

Una buena selección

Ahora tienes la oportunidad de conseguir una magnífica colección de pins. TODO PANTALLAS te presenta esta oferta especial.











Selección nacional
24 unidades: P.V.P. ~~4.680~~ ptas.
Oferta especial: 4.070 ptas.

Colección Bambi
6 unidades: P.V.P. ~~1.170~~ ptas.
Oferta especial: 1.020 ptas.

Colección Tazmanía
10 unidades: P.V.P. ~~1.950~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.

Colección Los Picapiedra
7 unidades: P.V.P. ~~1.365~~ ptas.
Oferta especial: 1.190 ptas.

Colección Bitelchús:
6 unidades: P.V.P. ~~1.170~~ ptas.
Oferta especial: 1.020 ptas.

Colección Blancanieves
9 unidades: P.V.P. ~~1.755~~ ptas.
Oferta especial: 1.530 ptas.

Colección Loone y Tunes:
10 unidades: P.V.P. ~~1.950~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.

Colección Disney
8 unidades: P.V.P. ~~1.560~~ ptas.
Oferta especial: 1.360 ptas.

Colección Aladino
4 unidades: P.V.P. ~~780~~ ptas.
Oferta especial: 680 ptas.







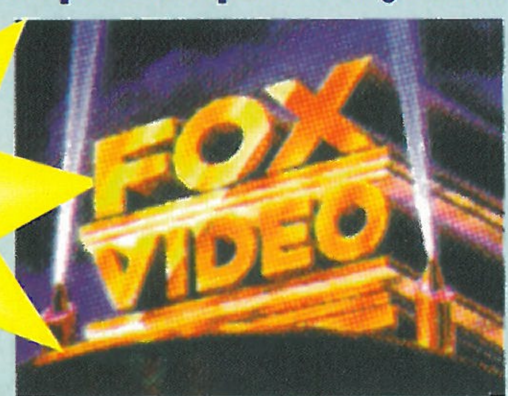


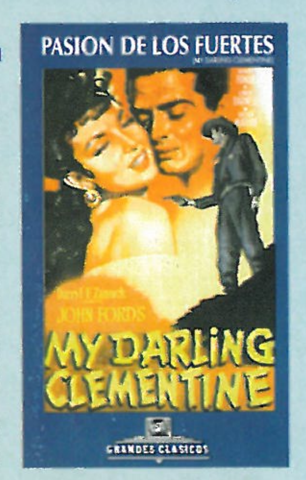
¡¡Aprovecha esta oportunidad!!

Ya tienes a tu alcance algunos títulos que seguramente te interesarán. Busca las copias originales de aquellas películas que te han gustado.

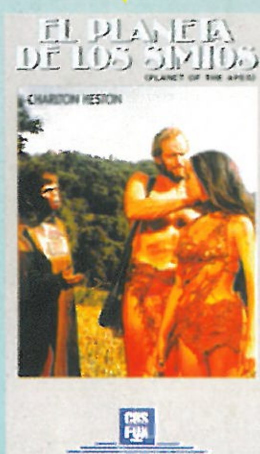










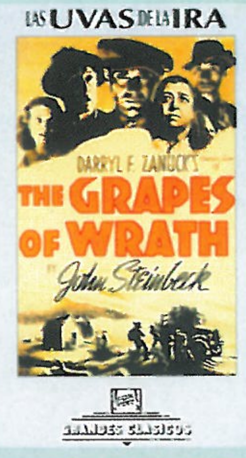


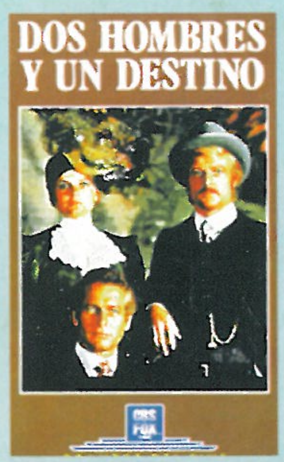




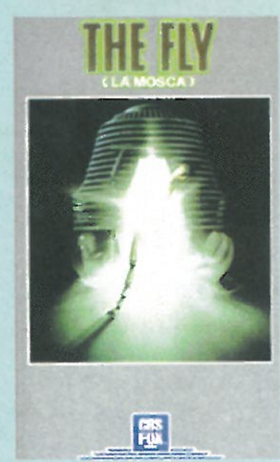




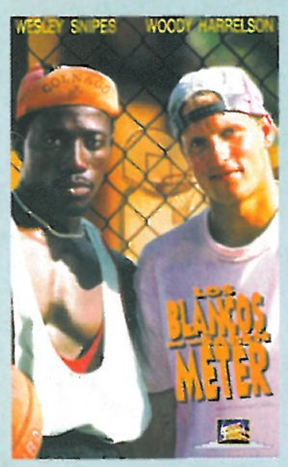












Haz tus pedidos con el cupón que encontrarás adjunto en la revista.

UPPER DECK COLLECTOR'S CLUB DE ESPAÑA

Noticias Upper Deck

CONCURSO WORLD CUP USA 94

El día 22 de junio se efectuó el sorteo ante notario de los premios que sorteaba Upper Deck en su colección de stickers de World Cup USA 94.

El primer premio , un fantástico viaje a la final de la Copa del Mundo en Los Angeles, le correspondió a Alberto Andreu Melis de Cala Rajada (Palma de Mallorca), que estuvo junto con sus padres del 15 al 21 de Julio en Santa Mónica. Durante su estancia pudieron hacer un tour por Los Angeles, vieron el partido de la final de la Copa del Mundo, pasaron un día en Disneylandia y visitaron los Estudios Universal.

El resto de los premios (250 Camisetas exclusivas de la World Cup, 25 Balones Oficiales, 50 Kits Campeón , 15 Futbolines oficiales y 300 Juegos de 9 hologramas tridimensionales), ya están siendo enviados a vuestros domicilios. La relación de ganadores de los Balones, Kits Campeón y Futbolines la podéis encontrar en la última página de nuestra " mini-revista"; el resto, recibiréis el premio directamente en vuestro domicilio.

QUEREMOS SABER TU OPINION

Queremos recavar la opinión de los coleccionistas sobre la posibilidad de hacer el texto de los trading cards sólo en español, en lugar de bilingüe (español-inglés) que es como se está haciendo hasta ahora. Nosotros nos hemos encontrado con un problema, ya que el texto bilingüe es interesante a la hora de reconsiderar el origen de la NBA y de esta colección; sin embargo, en una traducción completa podríamos incluir más información de los jugadores. Ante este dilema esperamos vuestras respuestas que nos ayuden a conocer vuestra opinión. Debéis enviar vuestras cartas a:

Upper Deck Collector's Club
Apartado de Correos 17071
28080 MADRID

CARDS N.B.A. HIGH SERIES

Debido al gran éxito de esta colección en España, que ha sobrepasado nuestras expectativas se han agotado algunos números. Os informamos que en Estados Unidos han comenzado a imprimir excepcionalmente los cards de esta colección para que todos los coleccionistas puedan terminarla; por el momento estamos sirviendo los pedidos incompletos en espera de recibir dichos números. No os impacientéis, pronto terminaréis vuestras colecciones.





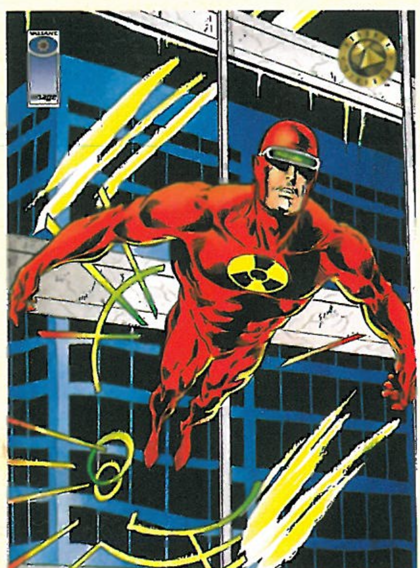




NOVEDADES



CONOCE UN PRODUCTO INTERNACIONAL





"VALIANT DEATHMATE SET"

En edición Inglesa. Referencia Colección: "DEATHMATE"

- 110 Tarjetas
- Caja de 36 sobres que contienen 8 tarjetas cada sobre.: 4.800 ptas./ caja.
- Paquete de 10 hojas álbum al precio de 250 ptas. Oferta exclusiva para socios del Upper Deck Collector's Club. Existencias limitadas. Se servirá por orden de recepción de pedidos, hasta el fin de las existencias.





"WORLD CUP U.S.A. 94"

Biografías y estadísticas en español. Referencia colección: "WORLD CUP".

- 250 tarjetas y 9 hologramas en tres dimensiones.
- Caja de 30 sobres que contienen 10 tarjetas cada sobre: 3.750 ptas./caja.
- Tapa del álbum con tres paquetes de 10 hojas pástico al precio especial de 725 ptas.





TODO PANTALLAS

¡TU OPINION SOBRE TODO PANTALLAS NOS INTERESA MUCHO!

NOMBRE: .... Nº SOCIO: ....
APELLIDOS: .... EDAD: ....
CALLE: .... Nº: .... PISO: ....
CODIGO POSTAL: .... POBLACION: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
FECHA DE NACIMIENTO: .... DNI: ....
Nº DE HERMANOS: .... EDADES: ....

¿Qué te parece la revista? ¿Nos regalas alguna idea? Pon aquí tu OPINION, sugerencias, etc...

SIGUE AL DORSO →

ORDENA DE MAYOR A MENOR PREFERENCIA LAS SECCIONES DE ESTE NUMERO, SEGUN HAYAN SIDO DE TU AGRADO:

EDITORIAL	BSO	TV	KIOSKO
CINEMAGIA	ROL&GAMES	CINE	VIDEO
MUSICA	TECNOOCIO	VIDEOJUEGOS	CLUB PANTALLAS

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Nombre .... **Apellidos** .... **Nº Socio** ....
Dirección .... **Teléfono** .... **Edad** ....

BUZON BSO

SI QUIERES QUE TU CARTA SEA PUBLICADA EN BUZON BSO, ESCRIBE AQUI:

Por el mero hecho de enviar esta tarjeta con el top relleno, participarás en el sorteo de dos Bandas sonoras en CD ¡Más fácil imposible!

Nombre .... **Apellidos** .... **Nº Socio** ....
Dirección .... **Teléfono** .... **Edad** ....

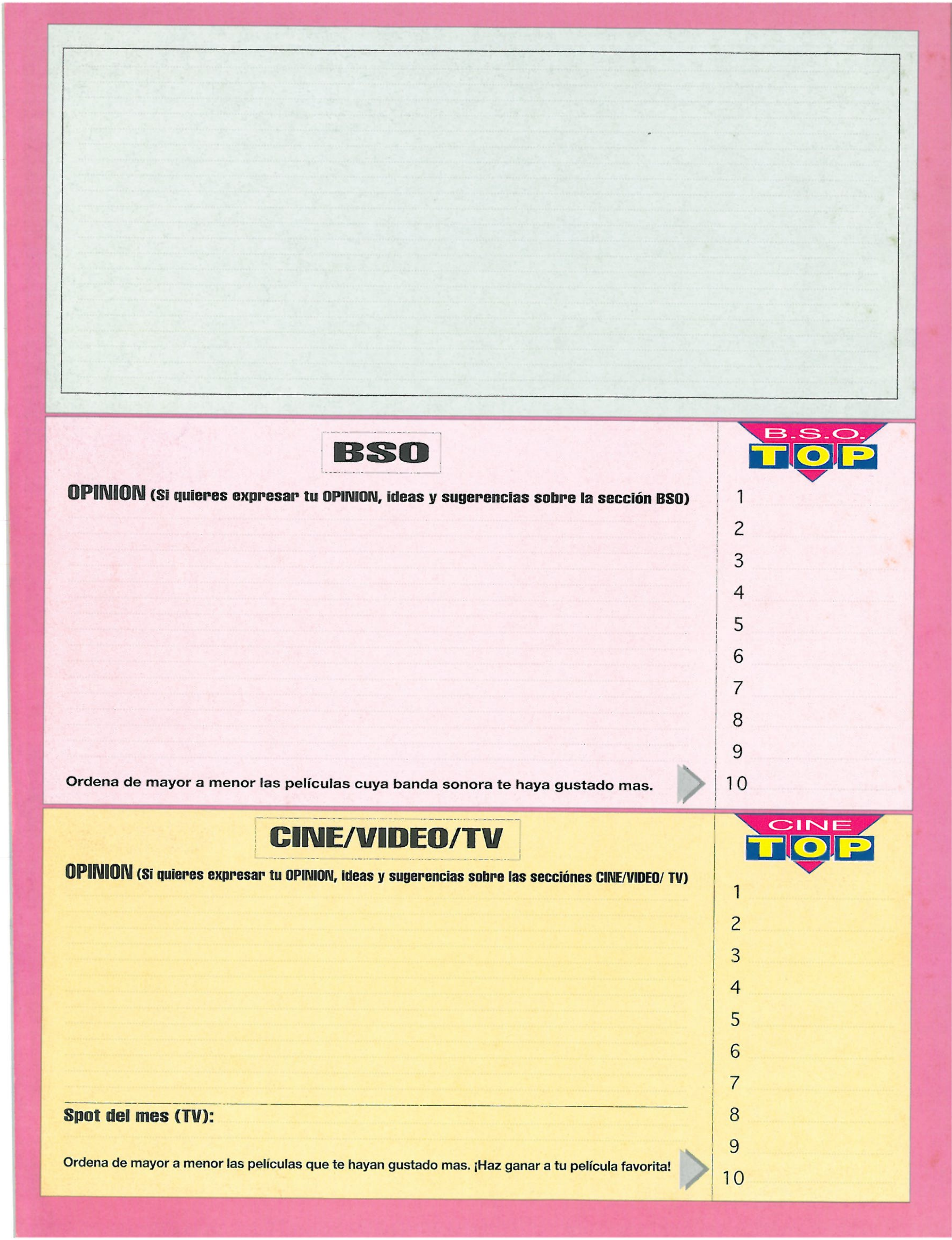
BUZON CINE

BUZON TV

T.V. TOP

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Por el mero hecho de enviar esta tarjeta con algún top relleno, participarás en el sorteo de varias películas de video. ¡Animo!



BSO

OPINION (Si quieres expresar tu OPINION, ideas y sugerencias sobre la sección BSO)

Ordena de mayor a menor las películas cuya banda sonora te haya gustado mas.

B.S.O. TOP

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

CINE/VIDEO/TV

OPINION (Si quieres expresar tu OPINION, ideas y sugerencias sobre las secciónes CINE/VIDEO/ TV)

Spot del mes (TV):

Ordena de mayor a menor las películas que te hayan gustado mas. ¡Haz ganar a tu película favorita!

CINE TOP

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

ROL&GAMES

OPINION (Si quieres expresar tu OPINION, ideas y sugerencias sobre la sección ROL&GAMES)



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

AVENTURA INTERACTIVA

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA SI QUIERES JUGAR







Ordena de mayor a menor tus juegos de Rol, Wargames y/o temáticos. ¡Puedes ganar un juego por ello!

VIDEO-JUEGOS

OPINION (Si quieres expresar tu OPINION, ideas, trucos, sobre la sección Video-Juegos)



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



Ordena de mayor a menor los juegos para PC que más te gusten, ¡Haz ganar a tu juego!

CINE MAGIA

OPINION (Si quieres expresar tu OPINION, sobre la sección Cine Magia)



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Ordena de mayor a menor las mejores películas de terror, ci-fi o fantástico, en cartelera o de todos los tiempos

Nombre .... Apellidos .... Nº Socio ....
Dirección .... Teléfono .... Edad ....

BUZON ROL&GAMES

SI QUIERES QUE TU CARTA SEA PUBLICADA EN BUZON ROL&GAMES, ESCRIBE AQUI:

Para 'La batalla del lector', cuenta tu partida en una hoja aparte ¡y no olvides indicar tus datos personales!

Por el mero hecho de enviar esta tarjeta con el Top relleno, participarás en el sorteo de dos juegos. ¡Juega con 'TODO PANTALLAS'!

Nombre .... Apellidos .... Nº Socio ....
Dirección .... Teléfono .... Edad ....

BUZON VIDEO-JUEGOS

SI QUIERES QUE TU CARTA SEA PUBLICADA EN BUZON VIDEO-JUEGOS, ESCRIBE AQUI:

Indica el tipo de consola en el paréntesis: GB: GameBoy. MD: MegaDrive. GG: GameGear. MS: Master System. SN: Super Nintendo

Por el mero hecho de enviar esta tarjeta con uno de los Tops relleno, participarás en el sorteo de Dos juegos

CONSOLAS TOP

1 .... ( )
2 .... ( )
3 .... ( )
4 .... ( )
5 .... ( )
6 .... ( )
7 .... ( )
8 .... ( )
9 .... ( )
10 .... ( )

Nombre .... Apellidos .... Nº Socio ....
Dirección .... Teléfono .... Edad ....

BUZON/INTERCOMUNICADOR CINEMAGIA

INDICA SI TU CARTA ES PARA EL BUZON O PARA INTERCOMUNICADOR ________

Por el mero hecho de enviar esta tarjeta , participarás en el sorteo de algún regalo "Fantástico"

"AVANCE DEL MUNDIAL U.S.A. 94"

En edición bilingüe español-italiano. Referencia Colección: "AVANCE U.S.A. 94"



- Los ídolos del fútbol mundial EN ACCIÓN
- 210 Tarjetas y 9 hologramas en tres dimensiones.
- Álbum archivador.
- Caja de 50 sobres que contienen 6 tarjetas cada sobre: 3.750 ptas /caja.
- Álbum archivador al precio especial de 550 ptas. (PVP del álbum 650 pesetas)

"HIGH SERIES NBA BASKETBALL"

Biografías y estadísticas en español. Referencia Colección: "HIGH SERIES NBA"

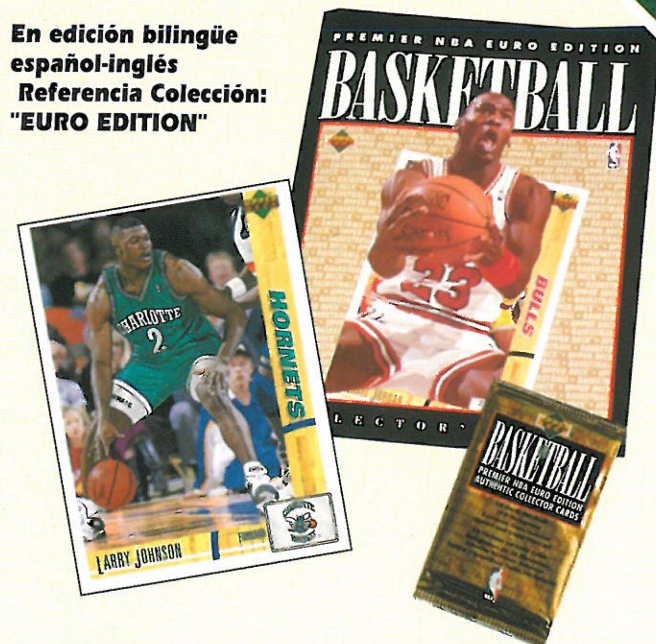


- La colección más premiada en Estados Unidos en 1993.
- 255 tarjetas y 9 hologramas en tres dimensiones.
- Álbum para archivar la colección.
- Caja de 30 sobres que contienen 10 tarjetas cada sobre: 3.000 ptas../caja
- Álbum archivador al precio especial de 550 pesetas. (PVP del álbum 650 pesetas)

UPPER D·E·C·K ®

"PREMIER NBA EURO EDITION"

En edición bilingüe español-inglés Referencia Colección: "EURO EDITION"



- 200 Tarjetas y 9 hologramas en tres dimensiones.
- Álbum para archivar la colección.
- Caja de 30 sobres que contienen 10 tarjetas cada sobre: 2.970 ptas../caja
- Álbum archivador al precio especial de 550 pesetas. (PVP del Álbum 650 pesetas)

"BEAUTY AND THE BEAST"

En edición bilingüe italiano-inglés. Referencia colección: "B+B"



- 198 tarjetas y 9 hologramas.
- Álbum para archivar la colección.
- Caja de 30 sobres que contienen 10 tarjetas cada sobre: 2.200 ptas./caja
- Álbum archivador al precio especial de 550 pesetas. (PVP del álbum 650 ptas)

Oferta exclusiva para socios del Upper Deck Collectors's Club. Existencias limitadas. Se servirá por orden de recepción de pedidos, hasta el fin de las existencias.

INTERCAMBIOS ◆ INTERCAMBIOS ◆ INTERCAMBIOS

UPPER DECK

U.D.: Queridos amigos Coleccionistas:

Gracias por vuestras cartas y por la confianza que habéis otorgado a las Tarjetas Upper Deck. Ofrecemos a todos los coleccionistas un producto nuevo, distinto, juvenil y siempre actualizado.

Estimados amigos:

Os escribo esta carta con la intención de que podamos intercambiar las tarjetas de Upper Deck de la colección NBA Basketball High Series temporada 92-93. En mi opinión antes de mandarnos por correo nuestros intercambios, estaría bien llamarnos antes por teléfono por si acaso hubiésemos conseguido nuevas tarjetas. Mi nombre y teléfono son:

Alvaro Mallol de la Fuente
C/ Kerria 38, 4º
28109 Alcobendas (Madrid)
Tlfno: (91) 650 17 81

Queridos amigos de Upper Deck y del Basket:

Me gustaría terminar la colección " Basketball High Series" , pero todavía me faltan los siguientes números: 8, 22, 44, 50, 54, 96, 98, 110, 115, 119, 123, 126, 131, 135, 138, 151, 154, 156, 161, 163, 174, 184, 188, 190, 199, 201, 202, 207, 211, 216, 218, 219, 222, 226, 227, 230, 233, 235, 238, 239, 246, 251, EB2, EB3 y EB4. Si podéis ayudarme mi dirección es:

Dan Renedo Launes
C/ La Barca 13
43740 Mora D'Ebre
Tarragona

Amigos de Upper Deck:

Estoy intentando conseguir los Trading Cards de la promoción de Goldem Grahams (Nestle). También las " NBA Hoops " que aparecieron en el diario As hace unos años. Tengo un montón de tarjetas repetidas de las colecciones " Basketball High Series" y "NBA Euroedition " las intercambiaría por las que solicito. Me gustaría contactar preferiblemente con gente de Vigo y mis datos son:

Daniel Rodríguez Fernández
C/ Ramón Nieto 406
36205 Vigo (Pontevedra)
Tlfno:(986) 25 23 40

Hola amigos;

Me gustaría intercambiar las tarjetas de Upper Deck de la temporada 92-93, así como fotos de Jordan. Interesados escribid a:

Leandro Javier Ipes
C/ Yerbal 1739
1406 Cap. Federal
Argentina.

Estimados amigos de Upper Deck:

Tengo 15 años y desde siempre una de mis pasiones son los cromos , una de las colecciones más interesantes de las que he conseguido es la colección Basketball High Series, pero no he podido terminarla entera y por este motivo os escribo, para tener al menos la oportunidad de terminarla y conseguir los dos cromos que me faltan, el 118 y el 192.

Jose Fco. García Urrea
C/ La Virgen 27, 7º G
03400 Villena (Alicante)

Relación de ganadores del sorteo Upper Deck realizado el día 22-06-94 ante notario.

25 BALONES OFICIALES

Rodolfo Vallejo Uriarte-Bilbao
Genis Farre Flores-Sta Coloma Gramanet(Barcelona)
Jorge Sánchez Herraiz-Ibi (Alicante)
Alejandro Vidal Garc.ia-Pontevedra
Alvaro Calderón Alonso-La Coruña
Carlos M Vázquez Otero-La Coruña
Carlos Llorca Alarcón-Benidorm (Alicante)
David Aranda Cedrián-Barcelona
Boris González Durán-Alicante
Fco Javier Zaragoza Gómez-San Juan (Alicante)
Cristina Fernández Vega-Gijón (Asturias)
Fco José Vázquez Novoa-Orense
Rafael Aller Meneses-León
Sócrates Belenguer Uribe-Valencia
Antonio Morico Marti-Denia (Alicante)
Oscar Ropero González-Barcelona
Miguel A Calvo Saez-Burgos
Jesús González Martin-Algete (Madrid)
David Martínez Pertiñez-Madrid
Carlos Rodríguez Vidal-Manresa (Barcelona)
Pedro de la Vega Llana-Leida (Vizcaya)
Guillermo Torres Ruiz-Las Arenas(Vizcaya)
Antonio Campos Nieto-Castilleja de Cuesta(Sevilla)
Jose R Pacheco Isla-Santander
Carlos Calvo Fernández-Granada

15 FUTBOLINES OFICIALES

Francisco Girao González-Santander
Ibai Gómez Pérez-Bilbao
Carmelo Lahiguera Albericio-Zaragoza
Rubén Gómez González-Alcorcón(Madrid)
Javier Serrano Navarro-Tomelloso(Ciudad Real)
Eva M Pulido Blanco-Cudillero (Asturias)
Fco Javier Zaragoza Gómez-San Juan(Alicante)
Pablo Ramirez Delgado-Huelva
Bernat Navarro Porter-Tortosa (Tarragona)
Valentina Olivera Jaeques-Hospitalet Llobregat(Barcelona)
Juan A Cabrero Jiménez-Motril (Granada)
Juan José Millares Costas-San Sebastian
Miguel Arnedo Gallego-Madrid
Chema Garrido Castro-Valladolid
Cristina Guerrero Camacho-Sevilla

50 KIT CAMPEON

Inocencio López Muñoz-Mostoles(Madrid)
Santiago Gónzalez Rogel-Barcelona
Jose M. Martos Navarrete-Algorta(Vizcaya)
Efrain Rodríguez Molina-Granada
Enrique Narvaez Anguita-Sevilla
Jose M Camseco -Peralejo-El Escorial(Madrid)
Luis M.Sánchez de Marcos-Berilayo(Valencia)
Peter Wix-Alcoy (Alicante)
Michel Castello Ferrer-Can Picafort (Baleares)
Lilian Coscio Parada-Madrid
Angel Raya Paya-Valencia
José A García Gaona-Mollet del Valles (Barcelona)
Fernando Rius Alarco-Valencia
José R Vázquez Barrios-Ribadesella (Asturias)
José Fco Escobar -Sta Marta del Aguila(Almeria)
José Flores Flores-Olesa de Montserrat
Fernando Martinez Pérez-Sant Quirze Valles
Juan Fco Alonso Bernabé-Paterna(Valencia)
Mercedes Rodríguez Saavedra-Caceres
Victoria Pérez Riestre-Oviedo(Asturias)
Jose Luis Mesa Torres-Montoro(Córdoba)
David Sánchez Martín-Salamanca
Paulo Escobar Rincón-Madrid
Fernando Gómez Pérez-Gijón(Asturias)
Jose A González Aparicio-Madrid
Juan M Sánchez Aranda-Cordoba
Marco A Gómez Méndez-Puerto de Vega
Antonio Ramirez Verca-Cádiz
Ismael Rodríguez Cabado-Madrid
Jose L Garrido Alonso-Madrid
Daniel Chiva Orozco-Valencia
Felipe Palomo-Zarzalejo(Madrid)
Antonio Campos Nieto-Castilleja de Cuesta
Daniel Oliva Orozco-Valencia
Juan Miro Conesa-Barcelona
Ricardo Sánchez Gregorio-Vigo(Pontevedra)
M-Jesús Torres Morante-Montesol(Valencia)
Luis Iñigo Landa-Alzira(Valencia)
Rafael Florido Pérez-Málaga
Ignacio Rodr´guez Póveda-Paterna(Valencia)
Natxo Requejo Rodríguez-Algorta(Vizcaya)
Eva M Lorca Campoy-Barcelona
Julio D Iglesias Tena-Vitigudino(Salamanca)
Roberto Giménez Estrella-Alberique (Valencia)
Manuel Tejada Ballesteros-Sant Andoni Colonge
Víctor Fernández Suárez-Málaga
Pedro de la Vega Flana-Leida(Vizcaya)
Juan J Ramirez Ortega-Málaga
Jorge Pérez Alvarez-Arefija(Cantabria)
Eduardo Garrocho Carrasco-Huelva

TODO PANTALLAS CLUB

¿Qué tal os fue el verano? A nosotros nos ha servido para calentar motores de cara a la nueva temporada. Un ligero reajuste en la revista permitirá estar más en contacto con vosotros. Esperamos poder ofreceros la posibilidad de comprar en algunas tiendas del país con un descuento sobre los productos que en ellas se venden. Esperamos que la idea os parezca buena. Lo único que tendréis que presentar es el carnet que ya todos los socios-suscriptores tienen en sus casas (por cierto, me aconsejaron que plastifiquéis el carnet, es más seguro ante el manoseo cotidiano. Sorry!).

LA CAMISETA

Por cierto, en este número ya hemos aclarado un fatal enredo. La camiseta no iba con la revista de julio-agosto. Un problema en imprenta impidió que se cosieran los cupones que tenían que ir con el número. Ya lo hemos solucionado.

La camiseta de la revista ya la podéis conseguir (pág.2) muy fácilmente. ¡¡Gratis!! Aprovechar la oportunidad que se acaban. ¡¡Sólo tenéis que enviar el cupón-ncuesta que encontraréis en la revista!!

MUCHAS SUGERENCIAS

MAS MUSICA

Sólo hace tres mese que compro la revista pero me parece genial. Me pregunto que tienen en contra de la sección de música. Creo que dedicarle una página es indigno, insignificante para un arte que mueve millones y millones de pelas...

Jonathan Aguilar Quintanilla (Mollet del Vallés. Barcelona)

Parece que nos has leído el pensamiento o que nosotros hicimos lo mismo antes de abrir tu carta. La solución ya la tienes en este número. Gracias.

¿QUÉ PASA CON EL COMIC?

Qué os parece la idea de añadir una sección más a vuestra fabulosa revista? Podría tratar de cómics (esas cosas en las que aparecen millones de héroes y villanos por un tubo)...

Angel Anares Amores (Jaén)

De lo mejorcito del kiosco, sugiero algo más sobre cómics, pero os repito: seguid así. ¡Que las fuerza os acompañe siempre!

Gustavo Higueruela Morante (Talavera de la Reina. Toledo)

MEJORAR EL TOP

De vuesta fantástica revista me gustan sobre todo las secciones de cinemagia y videojuegos. Asimismo me encantan vuestras incursiones en el mundo del cómic, que espero se mantengan con cierta regularidad. Quiero haceros una sugerencia. Es eviente que a los lectores de la revista nos encanta el cine de terror, ci-fi y fantástico y, especialmente, la trilogía "Star Wars", con lo cual la mayoría de las películas del Top, queda bastante reducida respecto a todos los demás géneros plagados de buenas películas que a todos nos gustan, y no pueden aparecer. Creo que sería buena la idea de no incluir en este Top cine este tipo de películas (que tienen el suyo propio), dejando más lugar a otros géneros o, en su defecto, ampliar el Top. Un saludo.

Francisco José Cortés Tarén (Cheste. Valencia)

AVISO A LOS SOCIOS-SUSCRIPTORES

La renovación de la suscripción de la revista se hace automáticamente. Una vez agotada la suscripción de nuestra editorial recibiréis una carta en la que se te avisa de ello. Si estáis de acurdo y quieres seguir ya os indica nuestro departamento de suscripción lo que tenéis que hacer

UNA SUGERENCIA MAS

Congratulations por la revista. Sólo una pequeña sugerencia: en la sección Kiosco podríais recomendar libros de.aventuras estilo **"El señor de los anillos"**. Hace poco leí éste y el **"El Hobbit"** y no sé que más leer. También podíais informar sobre los mangas que se editan cada mes en nuestro país.

Daniel Morales García (Moncada i Reixach. Barcelona)

LA MEJOR DEL MERCADO

En cuanto a mejorarla es casi imposible. Pero me gustaría poner mi granito de arena. Por qué no un super afiche en las páginas centrales...

Carlos Alberto Trujillo (Alcobendas. Madrid)

MAS TEMAS PRACTICOS

Soy suscriptor desde el nº1 y vengo viendo que la revista cada vez me gusta más. Espero que siga así. Lo que echo de menos es que apenas habéis editado cosas para hacer nosotros, como aquella forma de crear hologramas. ¿Es que no tenéis más ideas? Enhorabuena por la revista y que siga mucho tiempo.

Jesús Ramón Rodelga (Madrid)

MUCHAS MAS COSAS

Hola ante todo FELICITAROS por vustra estupenda revista y deciros que soy un lector asiduo a revistas de cine y aunque esta revista no es la que más se exiende en artículos y reportajes si que es la que más temas diferentes acoge en su interior y eso es un punto a vuestro favor. Bien pues mi sugerencia es que publiquéis artículos sobre films de terror, gore y neo-gore que se conozcan poco en este país y que no son pocos. También que se publiquen fichas sobre los encargados de los efectos especiales, año, películas en las que han trabajado con su arte y recortables, si pudiera ser, y esto vale también para actores, directores y demás personal del mundo del cine y la animación. También podríais publicar de vez en cuanto algún que otro póster o pequeñas carátulas de cine para coleccionar, y aunque tenéis más secciones no hace falta que lo hiciéseis todos los meses.Gracias

Alberto Castillo Ureña (Ciudad Baldia)

NO ERES EL UNICO

Creo que no seré el único que diga en voz alta que hacéis una revista magnífica, increíble, la mejor que ha pasado por mis manos. Me gustaría que dejáseis de separar las secciones de cine y cinemagia. ¿Por qué lo hacéis? Creo que no tiene sentido, y lo digo porque me gusta el cine. ¡Animo! sé que la lucha es dura.

Manuel Jiménez Abellán (Logroño)

UN NUEVO LECTOR

Es la tercera vez que la compro, y si seguís así me temo que terminaré por suscribirme. Pienso que podríais contactar con tiendas de rol para jornadas, descuentos, etc. Podríais indicar donde localizar fácil material Star Wars.

Luke Vader

DE MENOS A MAS

Muchas son las publicaciones que suelo comprar y he de admitir que cuando vi el primer número de la revista por fuera pensé mal de vosotros. Como aficionado a los JdR, pensé que érais otro colectivo más que se apuntaba al carro y de la gente que gusta hablar de lo que no sabe y que ibais a pringar más la reputación del rol... El caso es que tras leer la sección Rol & Games en un ejemplar de un amigo no tardé nada en hacerme con él. Me quedé flipado, macho. Vuestra labor es fantástica y se nota que os curráis la revista con verdadero amor hacia ella. Seguid así, tíos/as (lo sé, que mal suena...), que valéis mucho.

Joaquín Frías (Alberic. Valencia)

Una respuesta general a todos nuestros amigos es lo más oportuno. Desde luego, y esto va por ***Joaquín,*** *los que trabajamos en la revista conocemos bastante bien –perdona la inmodestia– el terreno que pisamos. Somos un buen equipo y procedemos todos del sector audiovisual, como creativos, y que sabemos disfrutar de todas las cosas buenas que tiene este campo en el que nos movemos. Quizá es por nuestra procedencia, el que se nos note demasiado que nos entregamos a la revista. No obstante ello no supone que nos encerremos ante aquellas propuestas que proceden de vosotros. Sabemos, desde hace tiempo, que vuestras sugerencias tienen mucho que ver con el planteamiento general de la revista. Siempre os hemos dicho que Todo Pantallas está hecho por todos. Por ello, sólo os podemos decir que, a partir de nuestro próximo número, ya empezaréis a notar mejoras en todos los sentidos: nuevas firmas, mejores textos, secciones más complementadas y calidad en la información. Esperamos que todo sea de vuestro agrado. Para* ***Luke Vader****: llama a* ***Yoda & Company*** *(93-4414973), te atenderán como mereces y mejor.*

COMPRADORES ALTERNATIVOS/PREOCUPADOS

Un día encontré el Todo Pantallas que compra mi hermano cada mes y me gustó tanto que ahora nos turnamos para comprarla. al que no le toca comprarla esté siempre diciendo al otro ¿ya tienes el Todo Pantallas de este mes? ¿Ya la has comprado? A ver cuando la compras, que ya tiene que estar en el kiosco... ¡¡Felicitaciones por esta brillante revista!!

Alejandro Blasco Collins (Barcelona)

Sigo opinando que este retraso de un mes en publicar cualquier carta o colaboración por parte de los lectores, los desconecta sobre lo que expresaron y la contestación que reciben. Siempre me sucede que no se realmente qué he escrito hace dos meses, y a veces me llevo alguna sorpresa. Por favor, decidme si puedo yo hacer algo para que lo que escriba/envíe salga publicado en el siguiente número de la revista. ¡Por favor!

Ricardo Blasco Collins (Barcelona)

Gracias a los dos por vuestras cartas. Amigo ***Ricardo****, siento decirte que resulta imposible acoplarse a la recepción de cartas pues, tanto el número como las fechas de llegada, imposibilitan el que mes a mes se puedan dar salida a todas. De todas formas lo intentaremos al máximo.*

UN CREADOR NATO

Nuestro amigo **Borja Carou,** emocionado por haber descubierto a **Sam Raimi** y leído el artículo sobre el trabajo de sus paisanos **"La matanza caníbal de los garrulos lisérgicos"**, nos envía la foto con la caracterización del personaje que interpretará en su próximo corto. ¡Animo y mucha suerte!



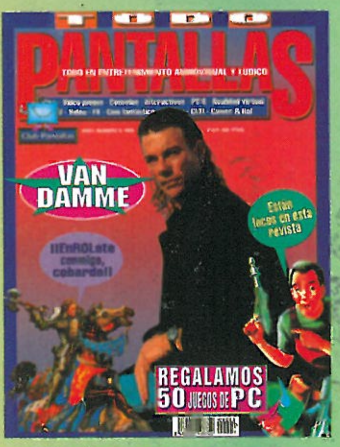
¡¡Suscríbete!!



- C: "Parque Jurásico".
- TO: Cómo se hace un holograma (I).
- CM: Efectos Especiales: Reyes Abades.
- CM: El terror español.
- VJ: Super Star Wars.
- Rol: "Far West".
- Games: "Blood & Blow".



- C: Las jóvenes estrellas.
- TO: Cómo se hace un holograma (II).
- CM: "El libro de la selva".
- CM: Crea un hombre lobo (FX).
- Rol: "Universo".
- Games: "Golpe".
- Games: "Dungeons".



- C: "Kika".
- C: ¿Dónde están aquellos mocosos? (I).
- C: Clásicos ¿Por qué no?
- TO: Acciona.
- VJ: Juegos de películas.
- Rol: "Paranoia".
- Games: "Battle Masters".



- C: ¿Dónde están aquellos mocosos? (II).
- TO: Radioaficionados.
- TO: ¿Cómo se fabrica un dinosaurio robot?
- CM: "Los teleñecos".
- CM: "Wild Palms".
- Games: "Atmosfear".
- Games: "Hotel".



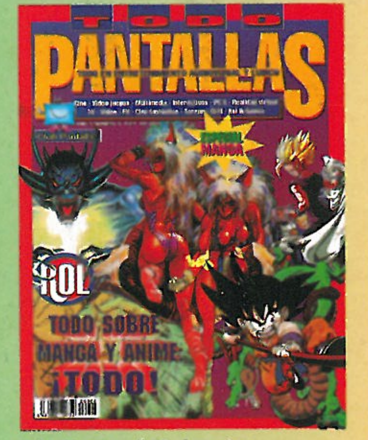
- CM: Walt Disney.
- CM: Especial "Star Wars".
- ABC del Rol.
- Rol: "Cyberpunk".
- Games: "President-Ly".



- C: Warner: toda la magia del cine (I).
- BSO: El coleccionismo de Bandas Sonoras.
- TO: Multimedia e interactivos.
- CM: Comics USA: los viejos superhéroes.
- Rol: "Killer, juego de Rol en vivo".



- C: "Gerónimo. Una leyenda".
- C: Warner: toda la magia del cine (II).
- BSO: El coleccionismo de Bandas Sonoras.
- TV: Indicativos.
- CM: "Phantasma. El pasaje del terror".
- CM: "La noche de los muertos vivientes".
- CM: "Bambi".
- VJ: "Alone in the Dark 2".
- Wargame: "Día D: Operación Overlord".



- C: ¿Cine español? sí gracias.
- C: El Western: Bienvenido al Oeste (I).
- BSO: "Los Oscars: 1934-1945".
- TV: Pinnic.
- CM: Especial Manga: "Made in Japan".
- CM: "Hellraiser III".
- VJ: "Dungeon Hack", "In Extremis".
- Rol: "Aquelarre".
- Rol: Cómo convertirse en Máster de éxito.



- C: "La huida".
- C: El Western: Bienvenido al Oeste (II).
- BSO: "Los Oscar: 1946-1970".
- CM: "La patrulla X: ¡Mutantes al poder!
- CM: "El ejército de las tinieblas".
- VJ: "Myst", "SimFarm", "Cinemanía'94".
- ROL: "Atlas de la Dagonlance".

En TODO PANTALLAS tienes juntos, por el mismo precio, todos aquellos temas que más te interesan. Suscríbete rellenando el cupón que aparece adjunto en la revista.

VENTA DE NUMEROS ATRASADOS:
Si te suscribes y quieres algún número atrasado te los ofrecemos a un precio especial de 350 ptas.

¡ VENTE AL CINE YA !

CINECITO®



Realización MAGIC ANIMATION S.L.
Dirección Artística cruz delgado
Música y Letra original TENNESSEE

Reportaje

Nuevo sello para música bailonga



La música disco ya tiene sello en España: **Dee-Jay Records**, una nueva casa discográfica que se dedicará a la distribución en nuestro país de música de baile exclusivamente. Sus productos se comercializarán en formato de 12" dedicados tanto a grupos individuales como a recopilatorios de varios de ellos con un punto común: la música de baile en todas sus variedades tanto de factura nacional como internacional.

Este sello recogerá todos los estilos musicales diseñados para bailar, desde soul hasta máquina o techno pasando por el swingbeatt, el house, el trance o el groove.

Detrás de **Dee-Jay Records** hay todo un grupo de profesionales, dj's y productores independientes que trabajarán para estimular la oferta ya existente y generar nuevos productos de este género musical, sonidos que no morirán y que se enfrentan a una demanda cada vez mayor de nuevas tendencias, de nuevos ritmos englobados en un campo tan amplio con el de la música creada por y para discoteca.

Con motivo de su nacimiento, **Dee-Jay Records** edita seis referencias en 12" que hemos podido saborear en nuestras discotecas este verano, temas frescos y pegadizos que forman parte del álbum "Descontrolate 2" que se editará próximamente en formato CD.

El primero de ellos "Yuwaja" corresponde al tercer sencillo de la solista africana **Gate of Africa**. Con una voz increíble y una composición rompedora, este tema, cantado en Suhaili, combina elementos de la tribal-dance con toques de house en una melodía comercial con un ritmo perfecto y original.

El segundo tema incluído es "Work it to the bone", y pertenece a **Sampleking** en su primer tema en solitario desde que abandonara su formación T.S.F. (The Sampleking File). Se trata de una versión 1994 de un clásico de la música acid house realizado originalmente por **Thompson-Lenoir** en 1989.

El tercer título "Fly away" es la primera aventura disco-house de **Gasp**, liderado por la voz de **Torita Reneé Quick** después de triunfar como solista de jazz. Este primer maxi contiene cuatro tracks, la versión extensa responde al mejor estilo de la música disco de los 70, en ella se mezclan house e italo-house en una atmósfera de desgarrado sentimiento a impulsos de soul.

"Descontrolate 2" no podía olvidar a los padres del techno-pop español. Después de "Nuclear sí" o el superconocido tema "Selector de frecuencias" vuelve **Aviador Dro** que siguen jugando con máquinas en un tema como "La televisión es nutritiva" del más puro techno-house remezclado por **Luis Villar**.

Otro corte de este CD lleva el título de "Erotic Puppet" del dúo madrileño **The System** que practican como pocos el techno y la música electrónica de corte europeo. Incluye cuatro tracks: una versión techno con un tema obsesivo y tres versiones de "Adaggio Dilema", una visión contemporánea del clásico de Albinoni.

Desde Suecia en su tercer sencillo (aunque es el primero que se edita en España) llega "More that body" versión de **Michael Zager Band** de manos de **Look Twice -Wincent y Crazy G.-** que con sólo 19 años ya están empezando a entrar en los charts de media Europa. Euro-beat, rap y house para las lenguas rápidas y afiladas de estos dos jóvenes suecos.

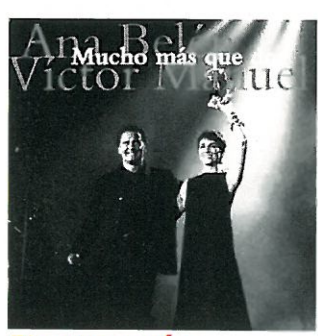
Además de estos temas, en "Descontrolate 2" encontraremos el saber hacer de otros tres grupos techno con versiones dance: **DC3** con "Fundiéndome en tu luz", **Triángulo** con "Baila esta noche" y **Luxury Beat** con "Bailando".

Una magnífica propuesta musical de mestizaje sonoro y pasión por el ritmo que nos acerca la energía de las macrodiscotecas y la música de baile actual.

JULIAN PÉREZ







Mucho más que dos

Ana Belén y Víctor Manuel
(BMG ARIOLA)

Fue fruto de una borrachera musical, de una reunión de amigos, del apoyo de un público ferviente. Todo el mundo pasó dos días en Gijón dejándose la piel y la emoción de sentirse útil y agradecido. Y empezaron cantagiando a todos con su fiesta que, desde el primer acorde fue vibrando en calidad con el paso de los minutos ("Adonde irán los besos", "Bailarina", "Derroche"), arropados con las voces de todos los asistentes al macroconcierto (público y amigos). Las voces de **Ana** y **Víctor**, aún en solitario, parecen entremezclarse una y otra vez dando cuerpo a las emotivas letras que rasgaban sus voces ("Contamíname", "La muralla"), como las de otros amigos que les acompañaron en su fiesta (destacaría el "Solo le pido a Dios" de **Ana** y **Antonio Flores**, el inmenso "Ay amor" de **Víctor** y **Pablo Milanés**, la curiosa intervención de **Juan Echanove** en "Faltando un pedazo" o la de **Sabina** al lado de **Ana** en "A la sombra de un león", y la grata presencia de **Serrat, Miguel Rios** o **Manolo Tena**).
Quizás sintetiza bien su esfuerzo gijonés la estrofa de "Derroche" que dice: "Que no acabe esta noche/ni esta luna de abril/para entrar en el cielo/no es preciso morir.

Fogaraté

JUAN LUIS GUERRA
(BMG ARIOLA)

El último disco del dominicano llega avalado por el éxito de sus trabajos anteriores. Sin embargo, y sin renunciar a los temas sociales, folklóricos y vitalistas que siempre han estado dentro de la música latina, **Juan Luis Guerra** busca profundizar en el amor a través de la melodía autóctona en la que se mezclan, dando unidad al disco, el merengue, el perico ripiao, la salsa, la bachata y otros ritmos que adapta a su propio estilo.

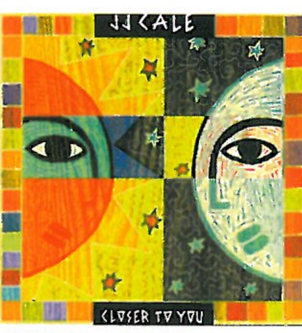


Unity

BIG MOUNTAIN
(RCA-BMG)

Bajo las sombras de **Bob Marley**, nos llega la música de **Big Mountain**, y sobre todo de **Quino**, el líder del grupo, que va más allá de una mera trasposición de ritmos, consiguiendo moverse por los caminos de la originalidad, arraigada, quizás, en la dimensión socio-política y espiritual, origen de toda su vida. Toda su música gira en torno a máximas como "un dios, una meta, un destino". Un disco para incondicionales del "reggae".





Closer to you

J.J. CALE
(VIRGIN)

Todos los que sigan un poco la música country, blues o swing en sus variadas interpretaciones, saben de la procedencia de las composiciones de **John Cale**, un viejo zorro amante del trabajo bien hecho y deseoso de satisfacer hasta los menos interesados por la música tradicional o popular americana. En este trabajo encontramos una obra muy personal en el que la música le sale de muy dentro.



Some change

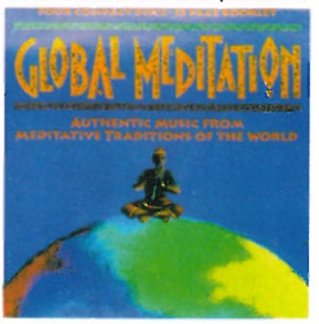
BOZ SCAGGS
(VIRGIN)

Estos sonidos son, lo primero de todo, los vehículos de mi voz" dice **Boz Scaggs** en su nuevo disco "Some Chance", el primero editado por Virgin Records. La tendencia de **Scaggs** es fusionar varios elementos musicales, algo más que la simple expresión de su voz. Esta colección de temas, todos del autor, exploran la atracción que siente por su nativa Texas a través del "blues guitar" y la sofisticación urbana.

Global Meditation

VARIOS
(ELIPSIS ARTS-ARPA FOLK)

Somos conscientes que dentro de la oferta musical actual, la variedad permite encontrarnos con trabajos como los que se reunen en estos cuatro CD, que suponen una original recopilación de aquellos sonidos que tienen como fin último sumergirnos en un estado de indescriptible relajación. Lo exótico de muchas canciones, hacen que sin salir de casa podamos conocer idearios místicos de los lugares más recónditos del planeta.





MUSICA TOP

(LP, MC, CD)

1 **Fogaraté**
ARIOLA

2 **Mucho más que dos**
ARIOLA

3 **Adagio Karajan**
DEUTSCHE/POLYGRAM

4 **Music Box**
CBS-SONY

5 **Esta boca es mía**
ARIOLA

6 **Antología (Mocedades)**
EPIC

7 **Laura Pausini**
DRO

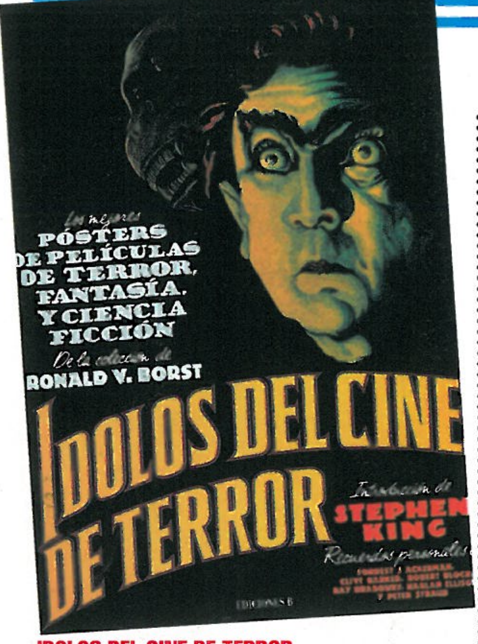
8 **Voodoo Lounge**
VIRGIN ESPAÑA

9 **Crazy**
CBS-SONY

10 **El pan y la sal**
WARNER MUSIC

* Datos facilitados por AFIVE (7-8-94).



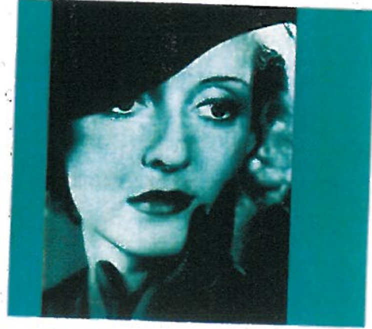


IDOLOS DEL CINE DE TERROR.
Ronald V. Borst
Ediciones B. 1994.
P.V.P. 6.500 ptas.

La pasión por el cine convierte a algunos en personas felices, amantes de caprichos detestados por unos y provocadores de envidias en otros. Esto es lo que se puede decir de **Ronald V. Borst**, un esforzado amante del coleccionismo que, paradójicamente, vivirá los cincuenta sin la posibilidad de ver mucho cine. Su gran descubrimiento sería la revista "Famous Monsters", de **Forrest Ackerman**. Su vida comenzó a agitarse: le apasionaban los carteles, los artículos y todo el universo de la ciencia-ficción. Poco a poco se convirtió en un afamado "conseguidor" de artículos de procedencia muy diversa, hasta ser hoy un prestigioso y reconocido coleccionista de todo aquello que tenga que ver con el cine de terror, fantasía y ciencia-ficción. La introducción de **Stephen King**, maestro del género para muchos de nosotros, es una invitación a disfrutar de estas páginas y sus ilustraciones, como también lo son los textos de cada período que vienen firmados por **Robert Bloch** (autor de **"Psicosis"** y otros relatos psicológicos), el maestro **Ray Bradbury ("Crónicas marcianas", "Farenheit 451"), Harlen Ellison** (el autor que ha recibido más premios de literatura fantástica), el prestigioso **Peter Straub**, el escritor y director **Clive Baker ("Hellraiser", "Razas de noche")** y el padre de muchos autores y directores contemporáneos **Forrest J. Ackerman**, a quien se le atribuye el mérito de haber acuñado el término de "ciencia-ficción". Un libro sin desperdicio alguno.

MAS QUE UNA MUJER.
UNA BIOGRAFIA INTIMA DE BETTE DAVIS.
James Spada.
Laertes. 1994.
P.V.P. 2.950 ptas.

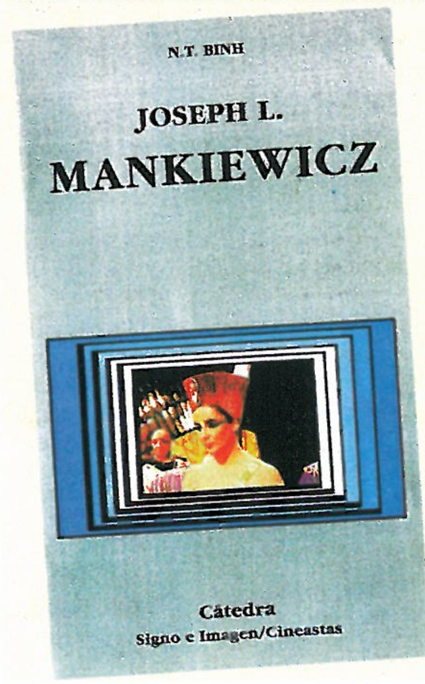
Nadie puede olvidar, y a ello se han referido nuestros compañeros en el reportaje dedicado a la **Warner**, que **Bette Davis**, una mujer aparentemente frágil, no muy agraciada, pero excesivamente temperamental, se convirtió en una actriz influyente dentro del gran Estudio; tanto, que se le llegó a nombrar como "la cuarta hermana Warner". Adentrarnos en la biografía de esta temerosa mujer obliga, al mismo tiempo, a reconocer la calidad artística y el elevado protagonismo que siempre mantuvo en su carrera profesional. El autor de este libro nos confirma algunas de las ideas que siempre han deambulado por nuestra mente y nos ofrece la mejor imagen que se pueda tener de esta pequeña-gran actriz. ¿Quién fue realmente **Bette Davis**? Para muchos una de las grandes actrices que ha dado Hollywood; grande por que tuvo que abrirse camino en una de las épocas más florecientes de la industria del cine; para



otros, una persona compleja, autoritaria, caprichosa y... (¿malvada?; la verdad es que con las películas que ha interpretado no es de extrañar). La mejor imagen la tendremos cuando nuestros dedos pasen las páginas del epílogo.

JOSEPH L. MANKIEWICZ.
N.T. Binh.
Cátedra. 1994.
P.V.P. 1.100 ptas.

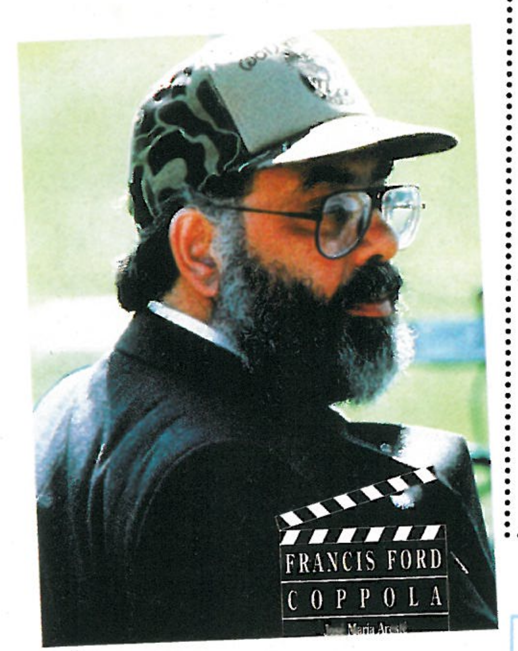
Son muchos los directores difíciles de olvidar. Desde el más sencillo



espectador hasta el cinéfilo empedernido, saben reconocer la calidad del trabajo de **Joseph Leo Mankiewicz**. En su dilatada carrera (1929-1972) ha dado algunas de las películas más recordadas de la historia; ¿se puede uno olvidar de **"Eva al desnudo", "La condesa descalza", "La huella"**? En este libro, su autor explora la identidad del personaje desde los diálogos de sus historias -textos magistrales de factura y contenido-, en donde el autor ya intenta demostrar que sus continuas referencias tienen que ver con el ambiente en el que se desarrolló su trabajo (penoso en muchos casos). Pasó por la **Paramount, MGM, 20th Century Fox,** se independizó, hizo frente a desaguisados como el rodaje de **"Cleopatra"**, se rebeló contra **Luis B. Mayer** y **Zanuck**, pero, por encima de todo, intentó mantener su integridad como creador. Este texto recoge también aspectos sobre los temas que más le han atraído y preocupado a lo largo de su vida profesional. Una buena oportunidad para reencontrarnos con la obra de este prestigioso director.

FRANCIS FORD COPPOLA.
José María Aresté.
Royal Books, 1994.
P.V.P. 2.900 ptas.

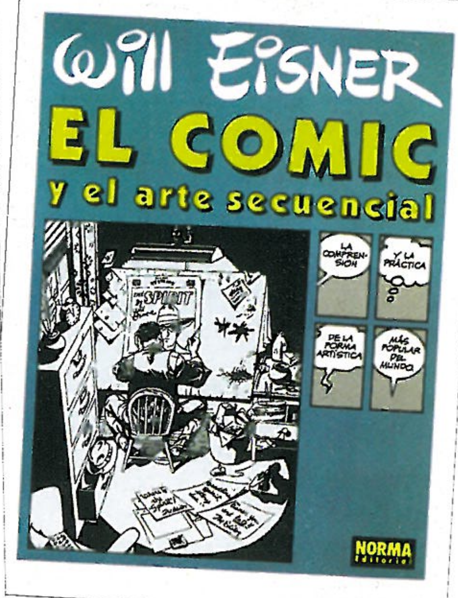
Hace muy poco tiempo **Coppola** fue un invitado muy especial en la fiesta de su amigo **Lucas**; celebraba éste sus 50 años. En la misma mesa estaban sentados, junto a ambos, **Spielberg, de Palma** y **Scorsese**. ¿Se puede pedir más? Entre todas estas firmas, **Coppola** tiene un hueco muy especial: quizás ha sido el que a lo largo de su carrera profesional vivió más pendiente de la cuerda floja, imagen fiel del reto que se había propuesto desde su aprendizaje al lado de **Roger Corman**. En este penoso e interminable itinerario, se detiene el autor de este interesante trabajo,



desmenuzando la prodigiosa carrera de este enorme e impresionante director, amante del buen vino y del buen cine, prestidigitador que ha sabido adaptarse a las nuevas tecnologías (¿**"Corazonada"**?) aprovechándolas para un mejor disfrute del cine (es aquí en dónde encontramos uno de los objetivos más vivos de su carrera: disfrutar y hacer vibrar al espectador con sus apasionadas historias). El abundante texto y las acotaciones que **Aresté** aporta en el mismo, dan una imagen completa del mensaje -la dimensión estética y creativa de los elementos formales- y el lugar que ocupan sus películas en la historia del cine.







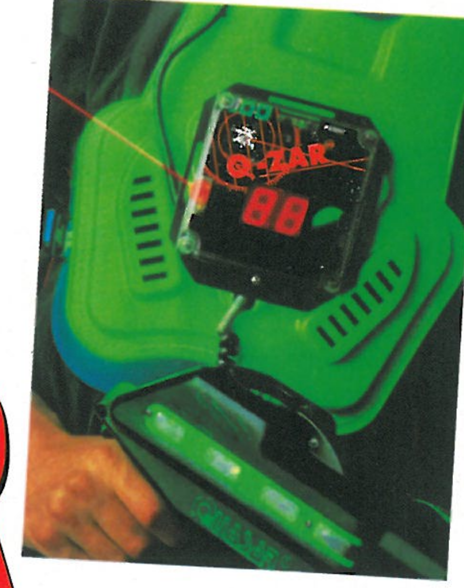
EL COMIC Y EL ARTE SECUENCIAL.
Will Eisner.
Norma Editorial. 1994.
P.V.P. 2.400 ptas.

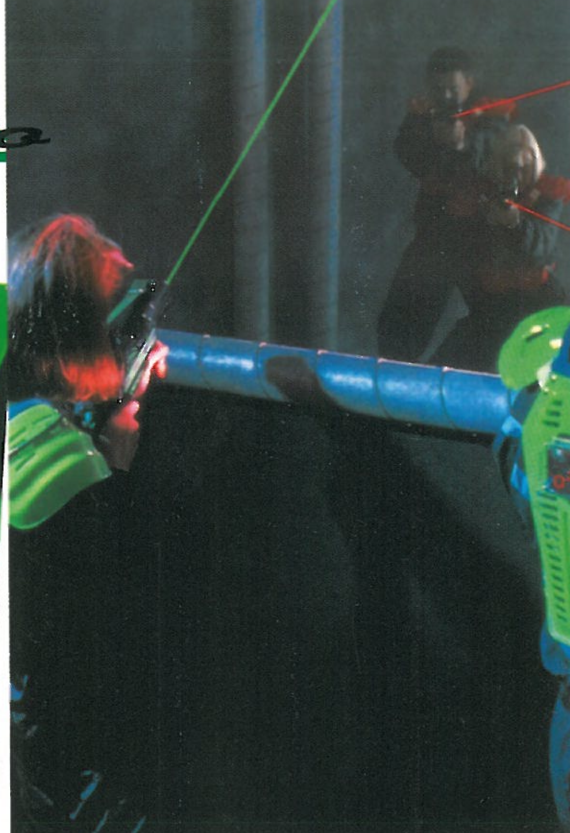
Muchas veces hemos escuchado por parte de numerosos dibujantes, directores, escritores, etc. que les resulta difícil explicar su obra, desmenuzar los personajes y los momentos que viven a lo largo de sus historias. Sin embargo, una de la excepciones que confirman la regla es este libro de **Will Eisner**, gran maestro, admirado por una legión de discípulos y amantes el buen cómic. A lo largo de sus páginas nos explica el proceso de creación de un dibujo, de como tratar el tiempo y el espacio, dar coherencia a la narración dentro y fuera de la viñeta, como transmitir estados de ánimo, sentimientos y emociones; como, en definitiva, aprovechar la lectura de un cómic y entender al máximo su secuencialidad. La didáctica del libro es uno de sus grandes valores; y se aprecia desde su portada, en la que explica, bajo un subtítulo, que en el texto se habla de "la comprensión y la práctica de la forma artística más popular del mundo". Los iniciales deslices tipográficos no deben desanimar al lector; profundizar en sus páginas dará una gran alegría a más de un lector.

Bloc de notas

Decía nuestro amigo Juan José Haro, de Torrelavega, "apagad vuestros televisores y abrid más libros. Son más sinceros y te permiten imaginar y pensar de verdad". Agradezco el comentario pues me sirve para abrir esta nueva minisección, en la que comentaré algunas cosas de actualidad más general relacionada con el mundo del papel impreso. Creo que el texto anterior encierra un profundo malestar por la baja calidad de la programación televisiva. Estamos de acuerdo con ello. No obstante también pensamos que sería bueno "saber ver televisión". Aquí queremos resaltar al valor del libro. Una historia literaria nos abre la imaginación, nos ayuda a vivir otras situaciones que nos evaden sigilosamente. Y como para cada momento tenemos un libro, no debemos descartar, también, el ensayo a través del que se nos invita a una reflexión, a conseguir aprehender argumentos que hacen madurar nuestro intelecto y nos ayudan a pensar; y el mundo de las viñetas que tan rápidamente pasa por nuestra manos. Espero que nos animemos todos un poco más con la lectura. ¡Hay tiempo para todo!







Q-ZAR

EL JUEGO LASER DE ACCION VIVA

El espacio urbano se está nutriendo a marchas forzadas de nuevas fórmulas de entretenimiento que invitan, a todos aquellos que pasean por sus calles, a olvidarse de todo el ajetreo diario para vivir nuevas emociones. Una de estas propuestas es este juego láser de acción en el que, lo más importante, es pasar el rato.

¿Cómo es este nuevo juego?

Basta entrar en un local **Q-ZAR** para comprender que se trata de algo diferente a lo que vemos en otras salas de juegos. Sobre las últimas técnicas aplicadas en informática y láser, la propuesta que hace **Q-ZAR** va más allá del juego de ordenador, convirtiendo a cada participante en protagonista indiscutible de la aventura.

El espacio del local se parece a una nave espacial, con paredes revestidas de aluminio. Tras pasar por la sala en la que los dos grupos reciben las explicaciones sobre el perfil del juego, las armas que se utilizarán y cómo han de llevar a cabo sus acciones para conseguir superar al contrario, se llega al vestuario a través de una cámara ionizante. El vestuario está compuesto por chalecos -rojo o verde- y pistola láser. Ya dentro del laberinto una luz tenue mantiene la penumbra necesaria para que los jugadores puedan sortear obstáculos y eliminar a los contrarios.

De dónde nos llega

Quizás con la últimas explosiones habidas en Júpiter uno piense que este juego tenga en las mismas su origen. Pues no. Las salas **Q-ZAR** comenzaron a instalarse en Irlanda hace ahora unos seis años. En nuestro país ya llevan abiertas año y medio, lo que puede sorprender a muchos ya que apenas se conocen. Algunos se preguntarán dónde se encuentran. En estos momentos existen salas en Barcelona, Palma, Vigo, San Sebastián, Pamplona, Valencia, Fuengirola, Alicante. Próximamente se abrirán otras nuevas en Valladolid, Gijón, Canarias, Madrid, Sevilla.

Cómo se juega

Q-ZAR puede jugarse de manera individual o en equipo (especialmente bueno para la familia que se mantiene unida o para el grupo de trabajo que quiere cargarse, por unos





instantes, al jefe; ¡cómo funciona la adrenalina en estos casos!). El objetivo del juego es marcar puntos disparando, con precisión -¡por que hay algunos ...!-, a los oponentes y acertando al cuartel general del equipo adversario. Al principio del juego, los jugadores necesitan pasar por un energizador a fin de activar sus equipos. A medida que el juego avanza, si un jugador pierde todas sus vidas, puede regresar al energizador para renovarlas. Al final del juego, cada participante descarga su mando pasando a través del energizador.

Cuando un jugador recibe un impacto, la parte frontal del chaleco vibra y, por espacio de tres segundos, no puede recibir ningún impacto ni tampoco se permite disparar. En los tres segundos siguientes, el jugador puede ser tocado pero él no puede disparar. Durante todo este período, la voz del equipo envía instrucciones al jugador para informarle de cuáles son sus períodos seguros y períodos vulnerables. Sin embargo, existe un recurso para que los jugadores expertos obtengan un disparo reflejo durante el período de un segundo y medio antes de quedar temporalmente inmovilizados.

Los resultados

Después de dejar por los rincones del laberinto una buena carga de adrenalina, cada jugador recibe en la entrada la "hoja de datos" en la que se le indican los aciertos tenidos, los impactos recibidos, el resultado de su equipo y el orden que ocupa dentro del mismo, porcentaje de aciertos y la puntuación particular. Y, ¡cómo no! buenos consejos en la línea de **¡Vaya susto les has dado! ¡Sin comentario chico!** o **¡Fenomenal-Muy bien!**

Cualquier edad es buena para divertirse con **Q-ZAR**. Los efectos especiales de iluminación, humo y música ambiental hacen de este juego uno de los más excitantes de la década. Debe probarse para superar la monotonía de todo lo que hasta el momento existe en el mundo del entretenimiento audiovisual y lúdico.

EMILIO GARCIA

Opciones de juego

Todo depende de si se juega en equipo o individualmente y del número de vidas y disparos que se adjudican.

- **Energizar 2**
- **Energizar 4**
- **Solo Energizar**
- **Stun**
- **Solo Stun**
- **SuperCarga**
- **Eliminador**
- **Campo de Batalla con Minas**

Movimientos del jugador

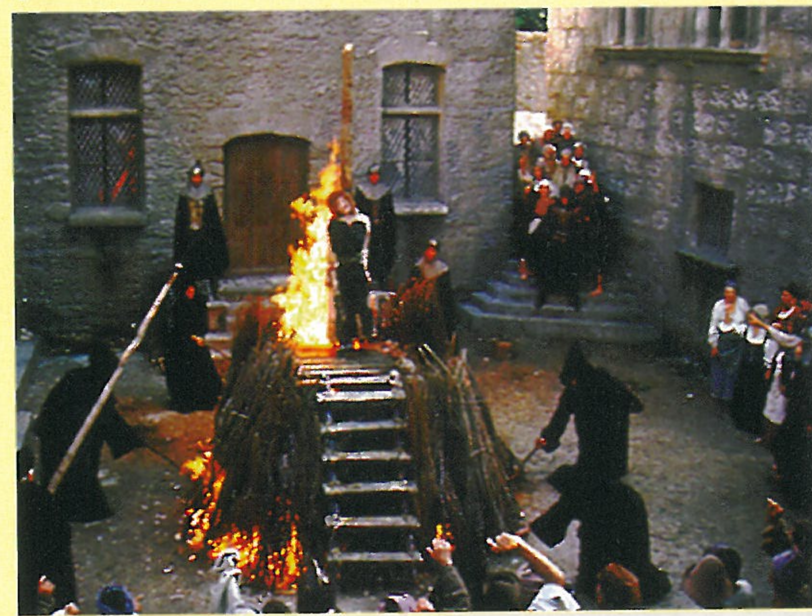
- **El jugador llega a la recepción.**
- **Paga el precio de la partida (600 ptas).**
- **Espera al próximo juego disponible.**
- **Va a la sala de instrucciones donde recibe las explicaciones.**
- **Pasa al vestuario donde se coloca el equipo.**
- **Entra en el terreno de juego para comenzar la partida.**
- **Finaliza el juego.**
- **El jugador retorna al vestuario para dejar el equipo.**
- **Pasa a la recepción para esperar el resultado.**
- **Finalmente recibe la tarjeta de puntuación.**

Reportaje



Nostradamus

Después de anunciar en varias ocasiones su estreno, llega a nuestras pantallas **"Nostradamus"**, la película que se centra en la vida y las visiones de una de las figuras más sorprendentes del siglo XVI. Las predicciones de **Michel de Nostre-Dame** (1503-1566) se han hecho tan célebres a lo largo de estos siglos que, todavía hoy, mantienen una gran actualidad. Los libros sobre su figura se venden en todos los países, alcanzando cifras millonarias. **Roger Christian** dirige esta película que cuenta con una especial virtud: la de aligerar el relato para que la imagen del personaje en cuestión quede muy clara al espectador. Quizás por esto, estamos ante una película de marcado carácter didáctico, fácil de comprender por aquellas



Ha vuelto Freddy

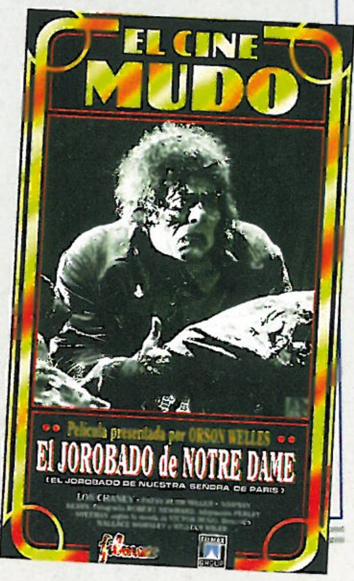
Fue una grata sorpresa encontrarnos con Freddy Krüger en nuestras casas, gracias a la reemisión de la serie de televisión que surgió después de sus pesadillas. Sin embargo, a la pantalla amiga que es **Tele 5** tenemos que llamarle la atención por situar la serie en la madrugada de los lunes y martes. Hombre, una cosa es ponerse en situación, otra tener que aguantar otras chorradas para poder disfrutar del gran Freddy.

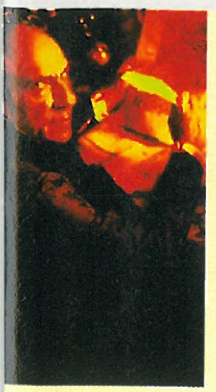


flash, flash



- Supongo que no os perdiríais "la noche **Corman**" que **Canal +** tuvo a bien organizarnos a finales de julio. Fue alucinante y completa. El "maestro" ha anunciado que está pensado en rodar una película con un título de "Viaje en el tiempo incorporado" para aprovechar la ciudad que ha levantado en Irlanda **Mel Gibson** en su último rodaje.
- **"Mary Reilly"** es el título de la película que está rodando **Stephen Frears**, una nueva versión del clásico de **Robert L. Stevenson** "Dr. Jekyll y Mr Hyde". Los intérpretes de esta obra son **John Malkovich, Julia Roberts** y **Glenn Close.**
- "Tu madre se ha comido a mi perro", es el subt;itulo de **"Braindead"**, la última entrega de **Peter Jackson**. Como para no perdérsela.
- **Stephen King** se prepara para rodar otro de sus best-sellers. Recuerdas **"Tommyknockers",** pues prepárate, la historia no es pare menos.
- ¡Por fin! **Antena 3 TV** ha comenzado a emitir los viajes de la Enterprise en las nuevas entregas de **"Espacio profundo nueve"**. Los trekkies están de suerte, porque pueden seguir disfrutando con sus historias y personajes.
- Una de las mejores líneas de edición en vídeo que se llevan a cabo en nuestro país es la que sique **Filmax Group.** Y en lo que respecta a la parcela de los efectos especiales, al maquillaje y a la ambientación, no cabe la menor duda que hablar de la versión muda de **"El jorobado de Notre Dame"** es sinónimo de buen cine. De todos es conocida la historia, por eso lo que cabe destacar de esta versión de 1923, dirigida por **Wallace Worsley**, es la caracterización que **Lon Chaney** hace del personaje, sin duda, el más completo de todos los habidos a partir de la fecha.





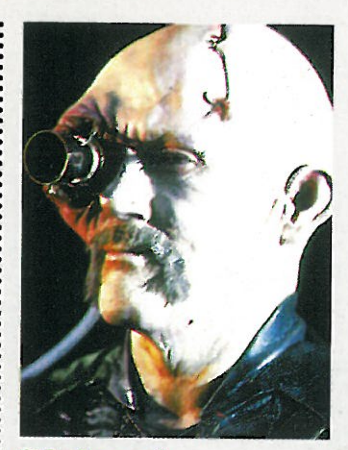


personas que apenas han conocido más detalles de su vida. La sociedad de la época, la postura de la Iglesia y de la Inquisición, así como el lugar ocupado por la mujer en la Europa de aquel entonces, queda bien recogido, aunque no faltan concesiones al espectador actual. Cuenta en sus principales papeles, con **Tcheky Karyo, F. Murray Abrahan, Rutger Hauer, Asumpta Serna** y **Amanda Plummer**.

...de las galaxias

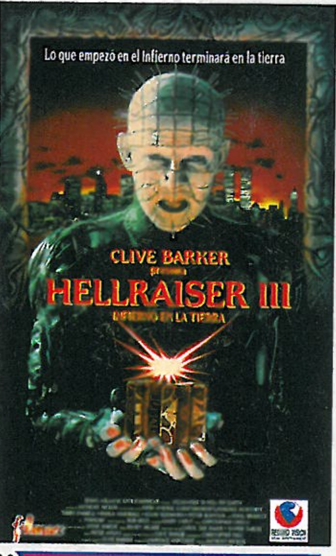
Ya llegan, están aquí. Parece que no se mueven pero cada vez están más vivos. Los amigos de **Yoda & Company** acaban de distribuir el nº 1 de "Bantha Track", el complemento ideal a su fanzine "The Forcer". Incluye la primera entrega de "The Clone Wars", cómic con guión y dibujos de **David Ransanz** y **Fernando Mejías**.





Pinhead, el cenobita

Ya a la par de su estreno en sala, quizás porque éste se hizo de esperar, los seguidores del cenobita pueden encontrar ahora, y en su tienda habitual, uno de los títulos más fantásticos del último año. "El sacerdote negro del infierno" regresa en **"Hellraiser III. Infierno en la Tierra"**, y os hará vivir la más horrible pesadilla de todos los tiempos. La trilogía se completa después de que empezara a andar la primera entrega de la mano de **Clive Barker,** el padre de la criatura. La dirección es de **Anthony Hickox**, un joven director amante del género y admirador de Pinhead. Los efectos especiales están firmados por **Bob Ken**, discípulo de **Lucas.**





La fábrica robótica

Un nuevo título llega a nuestra pantallas. **"Cyborg 2"**, de **Michael Schroeder** recupera viejas historias, muy conocidas por nosotros en donde la acción prevalece como argumento principal, sin detrimento de que el romance entre los protagonistas no pueda alcanzar la intimidad que ellos desearían. Los efectos especiales están a la altura de las circunstancias gracias a los equipos electrónicos de que dispone hoy la industria del cine.

Fantastic Burgos

Mientras algunas de las semanas de terror y fantástico desaparecen y otras no son capaces de mantener el ritmo de lo novedoso, surgen nuevas apuestas que quieren recuperar viejas tradiciones, aquellas en las que un elevado número de amantes del cine se volcaban con todo tipo de actividades que tuvieran que ver con estos géneros y sucedáneos. Ahora, desde Burgos, se apuesta por consolidar una semana de ámbito internacional dedicado al cine de fantasía, suspense y terror. Del **30 de septiembre al 8 de octubre,** pues, tenemos una cita en la capital castellana.

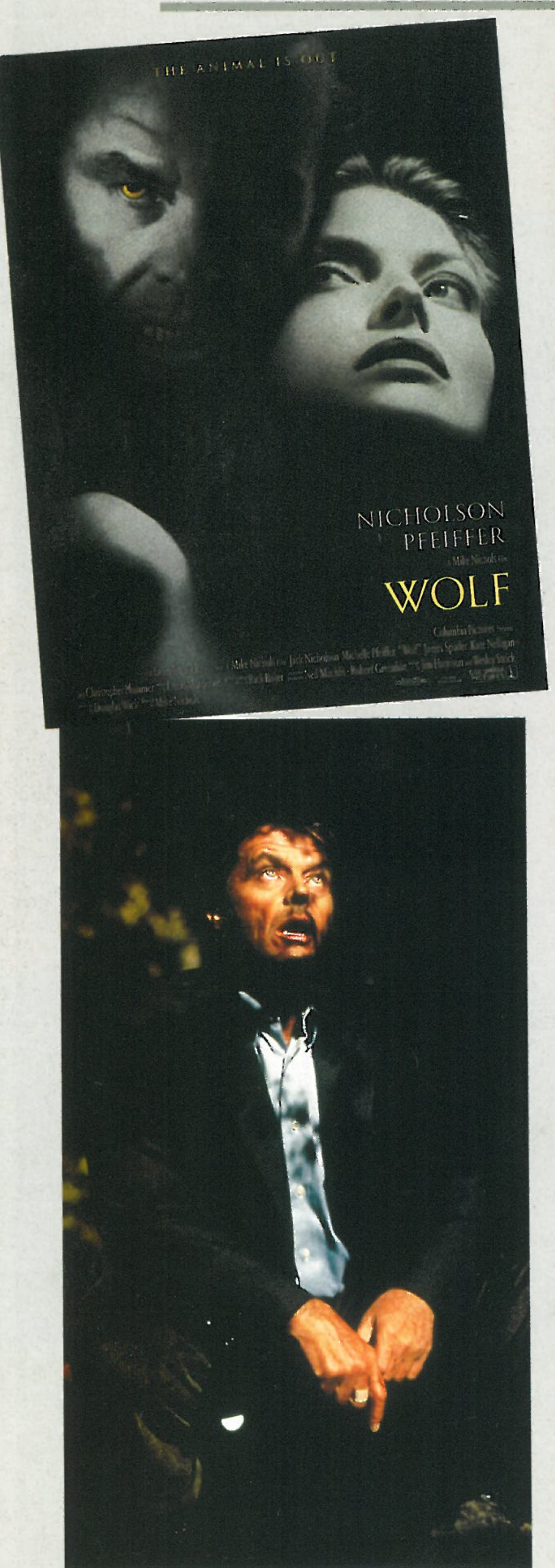


concursos

En el sorteo entre los lectores que nos remitieron el cupón central de esta sección, correspondiente al número 9, ha resultado ganador Oscar del Monte Gutiérrez (Móstoles. Madrid). En breve recibirás la película "Amityville 1992".
El ganador del concurso "Cinemagia 9" ha sido Jorge Muñoz Coves (Elche. Alicante). Muy pronto recibirás la camiseta de "Bola de Dragón Z".







LOBO

Colmillo humano

La leyenda del hombre que en las noches de luna llena se convierte en lobo y devora a aquellos que encuentra a su paso se remonta a los orígenes de la humanidad. Al igual que ocurre con la figura del vampiro, existen ya abundantes testimonios escritos en la época de la Grecia clásica, forjando un mito que con las lógicas modificaciones continuará estando presente en las creencias populares de diversos países.

Su plena inclusión en el imaginario colectivo tuvo lugar cuando la **Universal** lanzó sendas historias protagonizadas por este personaje a finales de los años treinta, en la época dorada del fantástico. Es curioso que su presencia como protagonista individual no haya sido tan habitual como la de otras figuras características del género, pese a que ha gozado siempre de las simpatías de los aficionados al cine.

La historia

Jim Harrison, uno de los guionistas de esta película, aceptó el reto que le lanzó su hija pequeña de escribir algo que pudiera asustarla. Basándose en las historias americanas nativas acerca de hombres-lobo, comenzó a trabajar en este guión, cuya elaboración le ha llevado cerca de quince años. **Harrison** es uno de los escritores mas conocidos en América, habiendo publicado numerosas novelas y libros de poesía que han sido traducidos a doce idiomas diferentes. Su notable visión literaria se ha visto complementada al contar para este proyecto con **Wesley Strick ("El cabo del miedo", "Batman vuelve")**, uno de los guionistas jóvenes mas importantes y mejor pagados en la actualidad y cuya línea habitual de trabajo, caracterizada por la creación de personajes turbulentos y ambientes enrarecidos junto con el recurso a efectos sacados de los clásicos del cine, se adecuaba a las exigencias planteadas por la historia de **Harrison**.

"Lobo" nos cuenta la historia de Will Randall (**Jack Nicholson**, galardonado con dos Oscar), un editor de libros sumido en una profunda crisis personal cuya vida se va a ver profundamente modificada tras ser mordido en la muñeca por un enorme lobo negro al que de manera fortuita acaba de atropellar con su automóvil.

Pese a su formidable andadura profesional, **Nicholson** no renuncia a preparar de modo exhaustivo los personajes que interpreta. Para el de esta película, el actor neoyorquino se ha servido de la observación de numerosos documentales y grabaciones del comportamiento de los lobos así como de la lectura de una gran cantidad de libros sobre el tema. **Nicholson** reconoce que se ha sentido siempre atraído por la idea de interpretar a un hombre-lobo, y por ello no dudó en aceptar cuando tras una conversación mantenida con **Jim Harrison** éste le propuso participar en el proyecto.

Las dos horas diarias de maquillaje a las que se vio sometido el actor debieron sin duda poner a prueba su paciencia pero no consiguieron mitigar su interés por explorar a fondo el carácter de su personaje. Este maquillaje especial, que

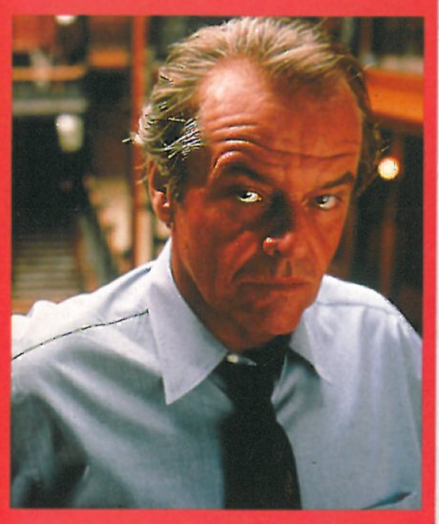


DE AYER A HOY

La figura del hombre-lobo irrumpe en el cine con la película "El lobo humano" (1935), una producción de la Universal en la que el actor Henry Hull daba vida a este personaje de rostro peludo y afilados dientes. Pero, sin duda, el más notable intérprete de este mito fue Lon Chaney jr, quien en 1941 comenzaría a encarnarlo en "El hombre lobo".

Sus historias sufrieron una notable evolución, al iniciarse una nueva serie de películas cuyo denominador común era la concentración de famosos personajes, quedando relegado a una especie de monstruo de complemento en títulos como "Frankenstein y el hombre lobo" (1943) o "La mansión de Drácula" (1945). La decadencia del personaje alcanzó a Chaney en el ocaso de su carrera, despidiéndose de esta encarnación con alguna patética revisitación humorística.

A partir de finales de los cuarenta, el hombre-lobo sólo volverá a aparecer en contadas ocasiones; entre otras, en ciertas producciones de la Hammer británica. En el cine español, el personaje se mantuvo vivo gracias a la tenaz labor de Paul Naschy (Jacinto Molina), que encarnó al personaje en una decena de títulos.



Todos estos actores obtuvieron una merecida popularidad merced a sus encarnaciones del mito, pero el encasillamiento al que se vieron abocados, les impidió un mayor despegue en sus carreras profesionales. Con "Lobo", Jack Nicholson está dispuesto a acabar con el maleficio.

pretendía acentuar la cara angulada y felina de **Jack Nicholson**, es obra del ganador de un Oscar de la especialidad **Rick Baker**, que de manera eficaz retoma la tradición iniciada por notables artistas como **Jack Pierce**, cuya labor le encumbró entre los creadores de tan difícil especialidad en el antiguo Hollywood.

Un reencuentro

"Lobo" ha permitido también reunir por cuarta vez en su carrera a **Nicholson** con el afamado director **Mike Nichols.** Fruto de esa fecunda colaboración han sido títulos como **"Se acabó el pastel"** o **"Conocimiento carnal"**, pero la trayectoria de **Nichols** está también trufada de otros notables éxitos en sus cerca de cuarenta años de trabajo como director cinematográfico, habiendo sido galardonado con casi todos los premios imaginables. **Nichols** ha ido conformando con el tiempo un equipo técnico con el que colabora de manera asidua en sus realizaciones, y en el que incluyen relevantes personalidades de la industria norteamericana del cine como los productores ejecutivos **Machlis** y **Greenhut**, el director de fotografía **Giuseppe Rotunno** o el compositor **Ennio Morricone.**

Nichols, al igual que otros colegas de profesión, mantienen una auténtica relación de amor con la ciudad de Nueva York, en la que ha rodado la mayor parte de sus películas. En esta ocasión, la ciudad de los rascacielos aparece como un lugar oscuro y amenazante, un lugar como surgido de una pesadilla que se va modificando a medida que varía la visión del personaje de Will Randall. El diseñador de producción **Bob Welch ("Bitelchus", "Eduardo Manostijeras")** ha acertado al crear la atmósfera deseada por el director, llegando al extremo de recrear para el clímax final de la película un monumental escenario al aire libre en los estudios **Sony** de Culver City.

Los interpretes

Dentro de un reparto de lujo figuran la actriz **Michelle Pfeiffer**, que interpreta a Laura -hija del jefe Randall, que se siente atraída de manera irresistible por la naturaleza salvaje de éste- un personaje que le ha valido encendidos elogios por parte de **Nicholson**, así como **Kate Nelligan, Christopher Plummer, Prunella Scales** y el, felizmente recuperado tras una errática carrera, **James Spader**. Todos ellos se confabularon con el objetivo de dar cuerpo a una historia de amor imposible, entreverada con algún que otro susto.

LUIS FERNANDEZ



GORE

Artículo

Dedicamos este artículo, meramente introductorio, a la presentación del fenómeno GORE entre los más "despistados" de nuestros lectores. Poco a poco iremos profundizando más en lo que ya podría definirse como una corriente o sub-género en el que las características primordiales son unas abultadas dosis de violencia de todo tipo y sangre, sin censuras ni tapujos.

¿Te animas a pasar una semana de vacaciones recorriendo Texas con tus amigos? O mejor, ¿prefieres pasar una temporadita en un refugio nuclear casero, mientras terminas tu colección de cromos favorita? En caso afirmativo, el mundo del GORE te demostrará que todo esto puede llegar a ser mucho más divertido de lo que piensas, ya lo verás.

Cualquier escenario o situación puede ser ideal para que se provoque un festival en el que el plato fuerte sean litros de sangre, y kilos de vísceras y casquería de la mejor calidad. Si has visto películas como **"La matanza de Texas"**, **"Mal gusto"**, o el cortometraje **"Mamá"**, ya sabes de lo que estamos hablando. Si no te enteras aun, te vamos a intentar explicar por qué tu vecino se lo pasa tan bien usando la motosierra a esas horas de la madrugada...

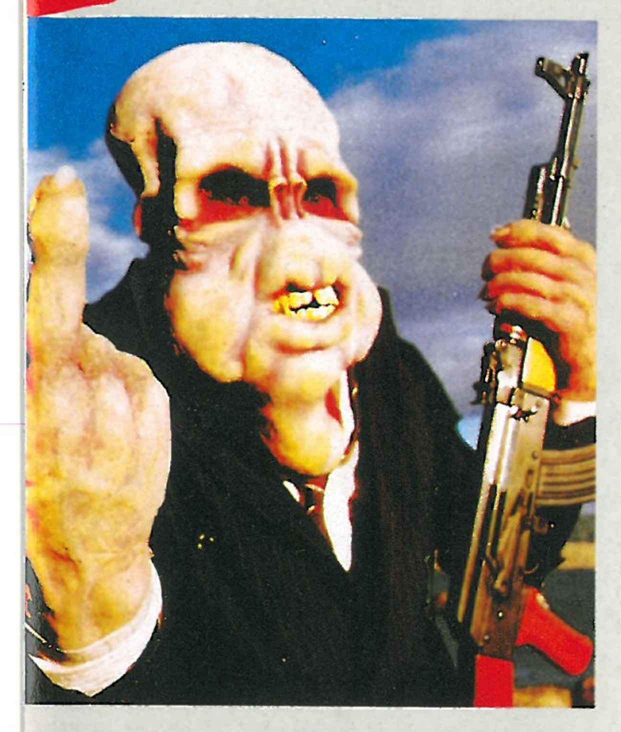
El GORE, en un principio, era parte obligada de las películas de terror en la cual los espectadores más exigentes en cuanto a esos temas veían satisfechas sus necesidades de sangre y violencia. Esto sucedía a finales de la década de los sesenta, y durante la década de los setenta, antes de que éste tema-género alcanzara su propia autonomía.



Si en un principio las primeras producciones puramente GORE contaban con presupuestos más bien limitados (como por ejemplo se puede comprobar en la película **"Redneck Zombies"** (1981), todas las deficiencias que podían surgir como causa de la falta de presupuesto eran subsanadas con la imaginación de los directores y las ganas de pasar un buen rato.

Partiendo de que una gran parte de la fuerza del cine de terror consiste en la insinuación, en sugerir más que mostrar, el GORE parte de un principio totalmente opuesto, y lo que pretende es mostrar todo lo imaginable: ¡y cuan-

Sangre, violencia



ta más "sustancia" se pueda mostrar, mucho mejor!

Evidentemente todo lo que se enseña es totalmente ficticio, salvo en la nueva sub-corriente denominada SNUFF, en la cual todos los accidentes y mutilaciones que aparecen son reales, y cuyas cintas adquieren en el mercado negro un valor desorbitado.

De aquí se desprende que en el GORE tiene una gran importancia la labor que desempeñan los miembros de los equipos de maquillaje y efectos; sobre ellos recae la complicada labor de la elaboración de todas las prótesis y elementos visuales que posteriormente constituirán la esencia de la película. Así pues, vemos que su labor puede ser suficiente por sí sola para levantar o hundir una película cuyo único aliciente sea pertenecer a este género. En el cine GORE, cada vez se aceptan menos los FX o maquillajes chapuza, ante lo cual los profesionales de estos campos están llegando a límites de realismo casi increíbles.

Por destacar algunos nombres de profesionales internacionalmente reconocidos, podemos resaltar la labor de **Tom Savini** o **Kevin Yagher.**

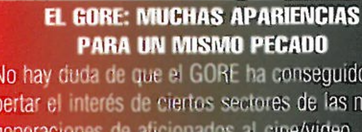
Pasando a los focos puramente creativos, los más destacados por sus producciones se encuentran centralizados en Estados Unidos y Nueva Zelanda (sí, en nuestras antípodas). En Estados Unidos, los que en su infancia disfrutaban con las películas de **George A. Romero** y compañía, con los años han demostrado ser unos alumnos muy aplicados, y así nos lo demuestran las obras de gente como **Sam Raimi** ("Posesión infernal"), el ya anteriormente citado **Tom Savini**, que también ha ocupado el puesto detrás de la cámara haciendo un remake de la ópera prima de Romero **"The night of the living dead"** (ver reportaje en TODO PANTALLAS número 7), o la más desmadrada de las productoras de éste gé-



CUATRO DATOS CURIOSOS Y DESORDENADOS:

- Para la secuencia final de **"Brain Dead"** se usó una segadora trucada que despedía 3.000 litros de sangre por minuto.
- Si eres fanático de **Peter Jackson,** sabrás que aparece en todas sus películas, menos en una. ¿Sabrías encontrarlo?
- Para la realización de la primera parte de la trilogía de **"Posesión infernal"** se emplearon casi cuatro años, y no por su complejidad; cuando se acababa el dinero había que hacer un paro obligatorio hasta que los miembros del equipo lograban tener los suficientes ahorros para continuar con la película. Habrás notado que la segunda parte, titulada en España **"Terroríficamente muertos"**, es casi igual que la primera; pero eso sí, ya con todos los medios a su alcance.
- Al estrenarse **"Posesión infernal"** en 1982 en el Festival de Cannes, **Stephen King** dijo: "Cuando conocí a **Sam Raimi,** pensé que era un estudiante que se acercaba a pedirme un autógrafo, y resultó ser un genio que ha hecho la más original y feroz película de terror de 1982; aún sigo dudando que él fuera el autor." ¡Y es que **Sam Raimi** tenía veinte años por aquel entonces!
- La película gallega (sí, gallega), titulada **"La matanza caníbal de los garrulos lisérgicos"** (ver reportaje en TODO PANTALLAS número 66), además de contar con interesantes cameos por parte de algunos músicos de nuestro país, se está vendiendo bastante bien en el mercado nipón. Y es que allí el GORE parece tener pasaporte diplomático para superar la censura a la que son sometidos casi todos los productos que llegan de occidente.









nero, la **TROMA,** entre cuyo catálogo podemos encontrar películas como **"Abuelas asesinas"** o **"El vengador tóxico"**, destacando en estas últimas unas dosis exageradas de humor y violencia de las que carecen el resto de las producciones.

En cuanto al otro foco creativo, hemos de trasladarnos a Nueva Zelanda, donde casi la totalidad de la labor reseñable está copada por el director **Peter Jackson,** que con films como **"Mal gusto"** (fácil de encontrar en nuestros videoclubs), **"Meet the Feebles"** (ó "el GORE con marionetas"), y **"Brain Dead"** (ó "Lo que puede pasar cuando tu novia no resulta del agrado de tu madre"), ocupa casi toda la producción neozelandesa en general que llega al resto del mundo.

En lo referente a otros países, podemos destacar alguna producción anglosajona, como **"Yo me compré una moto vampiro"**, de **Dick Campbell,** donde se nos muestran las andanzas de una moto cuyo único combustible es la sangre humana; y ya con una calidad bastante inferior, las siempre presentes producciones italianas, como **"Obsesión mortal"**, de **Joe D'Amato,** o **"Subhumanos"**, de **Jerry Sherman**... A fin de cuentas, nada nuevo bajo el sol.

En cuanto a nuestro país, este género parece que goza de cierta predilección entre algunos de nuestros más jóvenes realizadores; aunque eso sí, por ahora solo dentro del mundo del cortometraje.

Cabe destacar las obras de **Alex "Acción mutante" de la Iglesia**, que nos deleitó con su cortometraje en blanco y negro **"Mirindas asesinas"**, en el que hay grandes dosis de violencia y buen humor; y es que en este caso se puede decir que Alex fue cocinero antes que fraile, y el largo tiempo que pasó dentro del mundo del comic, tanto como lector o como creador y dibujante de historias, se deja notar en todas sus obras audiovisuales.

Santiago Segura, que nos mostró lo que les puede pasar a las niñas que no van a clase en **"Evilio",** nos dio una alegría a los amantes del GORE, casi similar a la que dio Trueba con el Oscar a los amantes del cine español, pues fue el ganador este año del Goya al mejor cortometraje de ficción por su obra **"Perturbado"**. Y por último dentro del panorama nacional, hay que destacar a **Pablo Berger,** que con su cortometraje **"Mamá"** nos da una visión de la vida familiar en un refugio antiatómico.

Esto ha sido un repaso a través del mundo del GORE, y desde aquí queremos reivindicarlo como un género más dentro del mundo del cine, que poco a poco tiene un mayor número de seguidores a ambos lados de la cámara, y que debe ser considerado como un estilo con bastante aceptación por parte de la juventud frente al gran número de producciones estandarizadas que nos invaden.

CARLOS CAVESTANY BARBERAN

EL GORE: MUCHAS APARIENCIAS PARA UN MISMO PECADO

No hay duda de que el GORE ha conseguido despertar el interés de ciertos sectores de las nuevas generaciones de aficionados al cine/video... Pero violencia, sangre y casquería en dosis elevadas no son novedades a la hora de captar la atención del público para la pequeña/gran pantalla: ya a principios de siglo el género documental veía como se llenaban las salas en las que se ofrecían trabajos "fuertes" sobre las tribus caníbales de África, por ejemplo. Los momentos más impactantes -pero no por ello menos aterradores en ocasiones- del cine de terror clásico insinuaban más que mostraban cualquier exceso "brutal" (como una cuchillada, por ejemplo). Pero en los años 50 todo esto comenzó a cambiar: entre otras cosas por la llegada del color. Las producciones Hammer tuvieron buena culpa de ello, y los espectadores cada vez pedían "más". La espiral de violencia y "¿por-qué-me-ocultas-la-cuchillada-si-yo-ahora-quiero-verla?" comenzó a girar cada vez con más fuerza, imparable, hasta nuestros días. Las películas de zombies, asesinos con sierras mecánicas y de caníbales de mediados de los 70 y principios de los 80 marcarían la puesta de largo de una corriente en la que el argumento del film o la interpretación en la mayoría de ocasiones ya son lo de menos. Hoy en día podemos hablar incluso de varias sub-corrientes dentro del GORE, fenómeno que por supuesto seguiremos estudiando con más detenimiento.

Para acabar, se nos hace inevitable hacer una última reflexión, para todos aquellos que se "escandalizan" con este tema y pasan apresuradamente estas páginas por el "asco" que les producen las mismas: el GORE ya no es un fenómeno aislado. Si una de las bases del mismo es reflejar la violencia y brutalidad para deleite y regocijo del espectador, tenemos GORE hasta en determinados programas de televisión actuales, por ejemplo, en los que la presentadora (sí, en este país casi siempre es una presentadora) rasca con esmero cualquier posible motivo de morbosidad, y siempre con la excusa de "informar". En ocasiones, saltándose elementalmente cualquier norma ética, moral o incluso de respeto social.

¿Qué quiere decir esto? Simplemente que el GORE tiene apariencias de todo tipo, para consumidores de todo tipo... Posiblemente a muchos de esas personas que critican este tipo de películas o las fotografías que adornan estas páginas, no les importará ver, mientras se les cae la baba, el próximo "reality show" de televisión en el que se muestre con profusión de detalles el crimen de "vete-tu-a-saber". ¿Quién es más gratuitamente morboso entonces? Al fin y al cabo, esa sangre y violencia será real, mientras que en nuestras películas son simples efectos especiales... Y el espectador lo sabe.

SERGIO NAVARRO ARRIOLA



Podría decirme si los objetos de Merchandising de **"Star Wars"** que aparecieron en el número 9 de esta revista, especialmente los muñecos, están disponibles en tiendas españolas? De ser así, ¿qué tiendas de Valencia los venden? Si me respondiera, me haría un gran favor. Por cierto, ¿podrían decirme toda la filmografía de **George Lucas**? Gracias.

Antonio Beltrán Pérez (Valencia)

*Bueno, si te gustaron los objetos de merchandising **"Star Wars"** del número 9, seguramente con los del número 10 alucinarías... Por ahora no nos atrevemos a recomendarte ninguna tienda "Star Wars" en Valencia, pero es probable que en el próximo número de TODO PANTALLAS salga el anuncio de alguna que venda material de éste tipo por correo. En cuanto a la filmografía de **George Lucas** como director, se limita a tres películas: **"THX 1138" (1971)**, **"American Graffiti" (1973)**, y **"La guerra de las galaxias" (1977)**. Otro caso es como productor, mucho más extensa: sigue leyendo TODO PANTALLAS y pronto sabrás más de este hombre, al que en esta sección consideramos un genio.*

Busco dibujantes que me quieran mandar dibujos terroríficos y sangrientos a esta dirección. Prometo contestar a vuestras cartas e información de vuestras películas de terror favoritas.

José A. Casado Montenegro
c/ Angel Guimerá, 27, Entres. 2ª.
08923 - Santa Coloma de Gramanet
(Barcelona)



Resulta en cierto modo alentador el que por fin se haya establecido una tregua entre Trekkies y Starfans, porque la controversia sobre el buen gusto de unos y otros, y la calidad de una y otra saga, comenzaban a tener un carácter tópico, rutinario. Daba la impresión de que cuando alguien escribía para aseverar a favor de **"Star Trek"** se veía impulsado también a atacar a **"Star Wars"**, y viceversa. A propósito, ahora que parece que todo ha tocado a su fin, ¿alguien sabe cómo empezó? Es decir, ¿quién fue el ilustrado de turno que inició los ataques?... Probablemente fuese un aburrido "aficionado" a la SF de esos que tanto abundan y que a lo único que se dedican es a sacar al personal de sus casillas. Es gente que (después de haber visto su película favorita 8 veces a la semana, haber leído la novelización de la misma, y haber ordenado y quitado el polvo a su modesta colección) se sienta folio y bolígrafo en mano para enojar a los "otros" -a los que aún siendo amantes de la SF sienten particular y profunda veneración por otra de sus manifestaciones cinematográficas o literarias. Sin ir más lejos (en cuanto a números de TODO PANTALLAS se refiere) en el 9 tuvimos un claro modelo de ese incordioso y aburrido "aficionado" a la SF. **Pedro Antonio** creo que era el nombre de tan insulso ejemplar de ilustrado de turno... Y sólo tuvo razón en una cosa: "los Trekkies, Starfans y demás pobres gentes" a los que él se refería hemos de estar unidos como una piña. Por supuesto. Todos disfrutamos viendo SF. Aunque luego, como es normal, unos se identifiquen más con **"Terminator"**, **"Star Wars"**, **"Abyss"**... y otros con **"Star Trek"**, **"Alien"**, **"2001"**... Lo que no incluye, bajo mi punto de vista, arrojar insultos contra ninguna de ellas. La maestría y la singularidad con que todas han sido realizadas no nos lo permiten.

P.D.: Bueno, sí. Quizá he sido algo dura. Puede que haya que perdonar a los ignorantes el que ellos sí se tomen permiso para hacer descalificaciones por ser lo que son: ilustrados de turno.

Leia Organa (Alderaan)

¡Cielos! En esta sección jamás osaremos contradecir la palabra de la Princesa Leia (Madrid): tiene el mismo carácter que su homónima cinematográfica... Bueno, creo que su opinión ha quedado clara por lo que no hay mucho que añadir. Y si Su Alteza pudiese ser un poco más breve la próxima vez, je je...

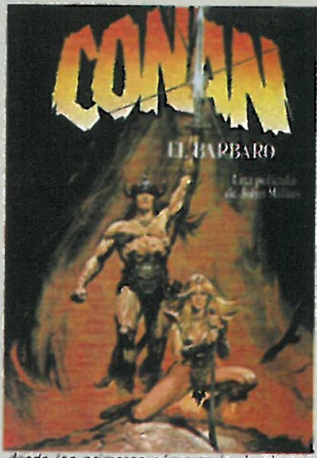
Contestación a **Pedro García** (número 9). ¡Ah, pobre y desgraciado terrestre! Jamás se había visto una alianza entre los rebeldes, el Imperio, la Federación y los klingon, y se están preparando para ir por ti, impío hereje! No, no te molestes en huir o esconderte, te seguirán hasta el último confín de la galaxia y te encontrarán antes o después (...). Que conste que a mí también me gustan **"Alien"** o **"Evil Dead"**.

Kirk Skywalker
(Ludic Planet, del sistema Clatu Verata Nictu)

Esta carta va dirigida a **Pedro Antonio García López** (Murcia). En la carta que escribiste decías (con pocas palabras) que las sagas **"Aliens"** y **"Evil Dead"** eran muy buenas. ¡Pero super-menospreciabas las de **"Star Wars"** y **"Star Trek"**. Mira chico..., si no te gustan esas dos sagas: ¡¡tú te lo pierdes!! Porque si **"Star Wars"** fuera un culebrón no sacarían todos los productos de la saga que se conocen, y si **"Star Trek"** fuera aburrida no se hubieran hecho tantas películas de ella como existen. Por cierto Pedro, si escribes a esta super-revista para menospreciar o criticar ciertos temas, más vale que no lo hagas.

Joaquín Tamarit Gaspar (Xirivera, Valencia)

*Las dos cartas anteriores resumen las docenas de contestaciones a **Pedro Antonio García**. ¡Haya paz, hermanos! La verdad es que el sentir de la mayoría de lectores de esta sección está bastante claro hace tiempo... Lo que nos debe unir, aparte de las naturales diferencias en gustos de cada uno, es el interés por ciertos géneros y temas concretos (fantástico, terror, ciencia ficción, espada y brujería...). Y no creáis que nuestra cita mensual no va teniendo sus influencias y repercusiones, a medida que cada vez somos más los que nos vamos "reuniendo" en estas páginas: sin ir más lejos y dentro de la misma revista, basta pegar un vistazo a los Tops de cine o Rol*



desde los primeros números hasta ahora...

Tiene razón **Fco. Vives** (número 9). Nadie habla de **"Conan, el bárbaro"**. A mí me gusta muchísimo esta película. La considero la mejor de su género. Me impresionó mucho la escena en la que muere su madre, cuando primero cae su cabeza, luego su cuerpo y Conan se queda mirando la mano que un segundo antes sujetaba la de su madre, aún viva. Me emocioné. ¿Y de **"Dune"**? Tampoco nadie habla de ella. ¿Es que no la ha visto nadie? Es una excelente película de ci-fi. Si hay algún aficionado que todavía no la ha visto, que no se la pierda. Si no, mandaré una tropa de mis amigos fremen para que le den un escarmiento...

Darío Esquiva Vilella (Elche, Alicante)

*A veces se olvidan películas injustamente por que su director no ha estado nunca "de moda", o el actor principal aún no era lo suficientemente famoso como para llamar la atención de los criticoides de turno en su día. **"Conan"** tiene algunos de los momentos más espectaculares y bien llevados del género, pero sufrió estas carencias. Es verdad que se permite ciertas licencias con la obra literaria original (y luego con el comic), pero a nosotros nos parece más que correcta: ¡soberbia! Siempre la reivindicaremos desde este modesto rincón, sin olvidar su fabulosa (y aún más injustamente olvidada) banda sonora a cargo de **Basil Poledouris**...*

Mensaje a la Adicta Fantasma (número 8): misma opinión sobre **"El Señor de los Anillos"** (stop). Gracias por recomendarme **"3x3 ojos"** (stop). Te aconsejo que veas **"Dominion"** (1 y 2) (stop). Ya me contarás. Aparte, tengo un grave problema: me carteo con un trekkie y un starfan, cada uno me pide que me una a su causa, pero si me alío con uno el otro se mosquea. ¿Qué puedo hacer? ¡Por piedad! Sólo soy un otaku en busca de paz y serenidad.

Buaku (Cáceres)

¿Paz y serenidad? ¡No nos engañas! Con esa firma ya sabemos de qué eres capaz si te dan un tanque... La solución a tu problema está en la carta de la Princesa Leia (en esta misma página).

Por qué no he visto anunciada en ningún cine de Valladolid la película **"Army of Darkness"**? Con lo que habláis de ella, estoy como loco por hincarle el diente, pero preferiría hacerlo en una buena sala en lugar de verla en video. Por cierto, ¿la trilogía es independiente? Es decir, ¿puedo ver **"Army of Darkness"** y enterarme de algo sin haber visto **"Evil Dead"** y **"Evil Dead 2"**?

Luis Angel Del Teso Maya (Valladolid)

*Esta carta contesta a todos los que nos han preguntado lo mismo, que no son pocos. A estas alturas, que proyecten **"El ejército de las tinieblas"** en una sala comercial de nuestro país es más difícil que **Sam Raimi** dirija la segunda parte de **"Sonrisas y lágrimas"**... ¡Cómo no sea en un maratón de terror, o algo así! Así que te sugerimos que la veas en video, que ya está disponible hace meses (ver TODO PANTALLAS número 9). Y aunque la trilogía no es independiente (tiene cierta lógica de continuidad, pero no demasiada, ¿eh?), ver las películas en cualquier orden no te impedirá entenderlas por completo.*

Para toda Marbella (y demás amigos): me encantan **"Posesión infernal"**, **"La matanza de Texas"**, **"Mal gusto"**... y **"La princesa prometida"**. Mi comentario solo era una comparación de ésta película con **"Ghost"**. Y mientras **"La princesa..."** tenía un encanto mágico, **"Ghost"** era un bodrio meloso al cual se le podría haber sacado mayor partido (sobre todo en el reparto). Además, no creáis que **"La princesa..."** es tan infantil: si os fijáis hay escenas de masoquismo, voyeurismo, monstruos... En fin, sí rotundo al gore, splatter y demás, y también a la fantasía de **"Legend"**, **"La historia interminable"**, etc.

Jorge Muñoz Coves
c/ Mariano Pérez Vives, 5, 2-2
03205 - Elche (Alicante)

Es cierto que se va a rodar la segunda parte de la incomparable **"La Princesa prometida"**? Si es así, esta noticia me gustaría mucho, pues opino que es una de las mejores películas que he visto en años, aunque no comprendo porque no se le da tanta importancia como a otras que no son tan buenas, y siguen sonando.

Marta Rodríguez Pozo (Bilbao)

*¿La segunda parte de **"La princesa prometida"**? ¿Quién ha publicado esa noticia? Lamentamos decepcionarte pero entre las toneladas de segundas partes y demás que se están gestando en la actualidad, ni por asomo nos suena que se vaya a rodar la que tu anuncias. Pero ya no solo por no tener noticias de ello, sino por varios motivos. Entre otros, su protagonista (**Cary Elwes**) está ocupado con nuevos proyectos, y lo mismo pasa con su director (**Rob Reiner**). El gigante co-protagonista ha fallecido recientemente, y **Peter Falk** ya está demasiado mayor para seguir contando historias de espadachines a su sobrino, ¿o*



Ya se avecina la nueva temporada. De momento, y para calentar motores, algunos consejos y trucos para superar todos esos obstáculos que en más de una ocasión se presentan en el camino. Las novedades ya están en las tiendas desde finales de agosto. Te hablaremos en los próximos números de todo lo que va saliendo para que puedas difrutar con tus equipos.

Un libro oportuno

Si lees la otra noticia de esta página te darás cuenta de que los mayores, los padres de familia y profesores, andan un poco despistados en esto de los VJ. Es por ello que un libro como el escrito por **Raimon Gaja "Videojuegos ¿alienación o desarrollo?"** les permitirá tener un poco más de información a la hora de comprender esta nueva forma de entretenimiento. Desde luego que siempre son necesarios los consejos, las orientaciones de cara a saber qué atractivo tienen los VJ, pero igual importancia tiene el saber cómo aprovecharlos en el desarrollo del joven. Un libro lleno de interés tanto para los que juegan como para los que no saben como es el juego. Un buen regalo para los padres. (*Grijalbo. 1993. 995 ptas.*).

Resultados de una encuesta

Creemos oportuno recordar en esta sección, los resultados de una encuesta realizada por la **Confederación Española de Consumidores y Usuarios (CECU)** sobre los videojuegos. A grandes rasgos los resultados señalan que el 90% de los niños y jóvenes españoles entre los 6 y 15 años los utilizan; el 75% tienen en casa algún VJ al que le dedican 2-3 horas semanales.

Las conclusiones finales indican que: 1) Los videojuegos no están tan arraigados en los hábitos de diversión de los niños y jóvenes como para poder sustituir otras actividades lúdicas; son una actividad más. 2) Se debe convertir los videojuegos en una actividad constructiva, sustituyendo aquellos que contienen mensajes violentos, destructivos o discriminatorios por otros que estimulen la creatividad, la habilidad manual, que inculquen valores positivos. 3) Y aunque no todas las conclusiones sobre VJ no son negativas, los padres y profesores son reacios a que sus hijos o alumnos los usen sin control y a pesar de no saber qué problemas pueden causar los VJ, prefieren limitar las horas de uso, reduciéndolas a dos o tres a la semana y siempre de vacaciones o en fin de semana. 4) El desconocimiento de los progenitores sobre los VJ es altísimo. 5) Desde el momento en que los VJ se convierten en algo obsesivo (con una notable pérdida de la noción del tiempo), aspectos como la sociabilidad y el rendimiento escolar se ven afectados.



MAS VOTADOS

1 **X-Wing** (347 V.)
2 **Alone in the Dark** (277 V.)
3 **Alone in the Dark 2** (227 V.)
4 **PC Fútbol** (226 V.)
5 **Sam & Max** (139 V.)
6 **Day of the Tentacle** (130 V.)
7 **Rebel Assault** (125 V.)
8 **Monkey Island** (73 V.)
9 **The Fate of Atlantis** (66 V.)
10 **In Extremis** (56 V.)

Ganadores sorteo cupón videojuegos



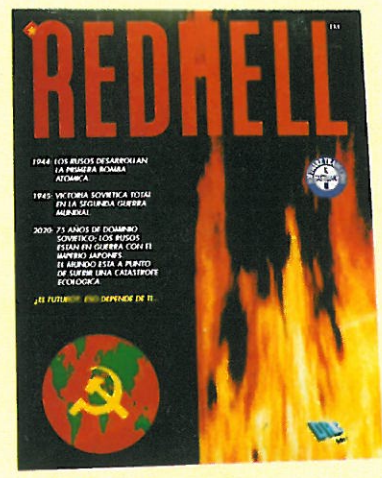
Entre los lectores que enviaron el cupón central de la revista de la sección videojuegos perteneciente al número 9, han resultado ganadores de 3 juegos de PC de la colección **KIXX**, cortesía de **Erbe: Ignacio Etayo Lorenzo** (Madrid), **José Sanjurjo Taibo** (La Coruña) y **Manuel González López** (Ciudad Real).

Y los ganadores de las 10 camisetas **KIXX** son: **Emilio Angulo Germán** (Leganés. Madrid), **Miguel Perona Ponce** (Valencia), **Iván Rivera Gómez** (Madrid), **Javier Colina Calabuig** (Tortosa. Tarragona), **Joaquín Rodríguez Fernández** (Luarca. Asturias), **Luis Miguel Martínez Sánchez** (Madrid), **Rubén Pruna Gallego** (Marchena. Sevilla), **Jordi Santacruz Arese** (Lleida), **Alberto Meneses Gómez** (Cuenca) y **Carlos Andrés Martínez** (Jaén)

CONSOLAS TOP

MAS VOTADOS

1 **Dragón Ball Z** (245 V.)
2 **Dragón Ball Z 2** (195 V.)
3 **Street Fighter II** (136 V.)
4 **Sonic 3** (136 V.)
5 **StarWing** (134 V.)
6 **NBA JAM** (94 V.)
7 **Virtua Racing** (52 V.)
8 **Legend of Zelda** (51 V.)
9 **Mario All Stars** (47 V.)
10 **Aladdin** (45 V.)



Red Hell





PC. Septiembre es un mes ideal para recuperar de las estanterías de las tiendas algún buen juego aparecido en estos meses atrás, que nos haya pasado desapercibido por la "euforia" del verano: RED HELL aún nos proporcionará horas de entretenimiento en estas vacaciones que se acaban.

¿Cómo sería la sociedad actual si la extinta Unión Soviética hubiese ganado la Segunda Guerra Mundial? RED HELL plantea la hipótesis de que los soviéticos accedieron primero al desarrollo de la bomba atómica en 1944, y un año después consiguieron la victoria total en la Guerra. El resultado es el argumento de este juego, ambientado en la América del año 2020 (integrada en la URSS, claro): después de tres cuartos de siglo de dominación comunista, los rusos están en guerra con el imperio japonés en Extremo Oriente, y la degradación ecológica está a punto de ocasionar un desastre de magnitud impredecible. Original, ¿verdad? Pero el protagonista en esta ocasión también lo es: se trata de un investigador bioquímico privilegiado por el gobierno comunista; sin embargo, bajo su papel colaboracionista se esconde el líder de la resistencia, el movimiento clandestino que intentará destruir el actual estado soviético.



25 Mb de aventura gráfica de política-ficción, interpretando a Mark Constantine (así se llama el protagonista), en un intento desesperado por ayudar a un pueblo de Nuevo México, retroceder al pasado, salvar a su hijo acusado de traidor, y de paso librar al mundo de la tiranía rusa. Todo ello sin que las autoridades descubran tu papel de líder de la resistencia. ¡Casi nada!

Este argumento tan "sencillo" ha sido llevado a la pantalla de nuestros PC's con bastante buen resultado: gráficos claros con personajes de gran tamaño, digitalizados en ocasiones (cuando conversan, por ejemplo). Y el sonido (banda sonora y FX) también es correcto. La verdad es que RED HELL se podía haber quedado en el típico juego de "llevar/hacer cosas de aquí para allá", pero hay que destacar la perfecta ambientación que ya desde el inicio del programa impera en todas las escenas y diálogos: incluso la presentación inicial, con una fanfarria que parece sacada de los títulos de crédito de **"Danko: calor rojo"** o **"Amanecer Rojo"** nos va "metiendo" en ambiente. La atmósfera de opresión por parte del sistema estatal llega a ser agobiante, y está planteada en términos adultos, no sólo por la aparición continua de símbolos comunistas omni-presentes en todo momento, sino en las constantes ironías y sarcasmos que impregnan cada segundo del juego.

Además, aunque a primera vista parezca que el hipotético futuro es asépticamente perfecto, en todo momento recordamos la catástrofe ecológica que nos rodea (¡dichosas cucarachas radioactivas!), si no ponemos remedio con nuestra inteligencia. Fácil de manejar (con el ratón) y muy intuitivo, sin necesidad de empollar el manual. Muy original por cierto el sistema antipirateo. En fin, se trata de un programa diferente, en el que los únicos defectos podrían ser el que tengamos que volver al último punto salvado para coger un objeto que sin querer hemos descartado, y en que continuamente sea aconsejable salvar la partida. Por lo demás, totalmente recomendable.

Análisis



RECOMENDADO TODO PANTALLAS

Para amantes de la intriga, el espionaje, y saboteadores en general, con ganas de pensar, no de ir disparando por ahí a todo bicho viviente.



REQUISITOS:
VERSION: IBM PC y 100% comp.
PROCESADOR: 386 ó superior.
DISCO DURO: 25 Mb.
RAM: 2 Mb.
TARJETA: VGA.
OTROS NECESARIOS: 590 Kb de memoria base. DOS 5.0 ó superior con EMM386 instalada. Ratón.
Soporta: Sound Blaster, Adlib, Pro Audio Spectrum.

Consejos de Pantallito

- Graba continuamente tus avances: es muy fácil que te liquiden cuando menos te lo esperes.
- Coge/examina cualquier objeto que te llame la atención, pero ten cuidado si crees que te están observando: a las autoridades no les gustan los curiosos.
- No entres dónde no estés autorizado, a no ser que hayas grabado la partida antes.
- ¡Cuidado con las cucarachas radioactivas!

¡VA DE TRUCOS, SATANAS!

Ya que dentro de poco va a comenzar un nuevo curso académico, hay que aprovechar estos días para acabar todos esos juegos que se van amontonando en la estantería, junto a la consola, ó debajo del monitor. No somos muy partidarios de los "trucos" (bastantes pelas cuestan algunos cartuchos como para que encima los acabemos sin "gastarlos" lo suficiente), pero como también sabemos que a veces nos quedamos atascados hasta niveles agobiantes, ahí van unos truquillos variados para algunos de los programas consoleros aparecidos en los últimos meses. Además, peor es comprar los juegos y luego dejar que se llenen de polvo sabiendo que no los has podido acabar, ¿verdad?. Total, ya se sabe: hecha la Ley, hecha la trampa, je je...



ALADDIN

Master System: Acumula piedras, te harán falta. Al recoger las piedras que encuentras en tu camino, continúa andando hasta salir de la pantalla, y luego retrocede al punto donde recogiste la piedra. Aparecerá otra piedra la cual podrás volver a recoger. puedes repetir esta táctica tantas veces como quieras.
Password para acceder a la fase 8: BLTO.

Game Gear: Sólo podrás atravesar la cueva de la 3ª fase si lo haces agachado, ya que de lo contrario surgirán pinchos del suelo que acabarán con tu vida.
Password para acceder a la fase del palacio (la 5): NEVA.

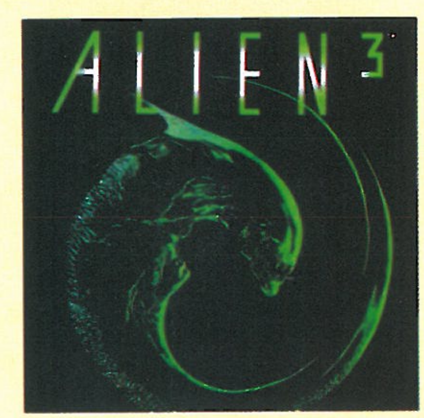
Super Nintendo: (con la Action-Replay): 7E303 6433 (vidas infinitas), 7E303 6937 (manzanas infinitas), 7E303 6708 (infinita energía).



Mega Drive: (con la Action-Replay): FFEFF A0008 (energía infinita), FF7E3 C0033 (vidas infinitas), FFEFE 10037 (manzanas infinitas). En esta consola, si pones la pausa en el juego y pulsas A, B, B, A, A, B, B, A, cuando retires de nuevo la pausa avanzarás de fase automáticamente.

ALIEN 3

Master System: Elige la opción "dos jugadores". Usa el primer jugador para acabar el nivel 1, pero haz que el jugador 2 muera tres veces en el túnel del aire acondicionado (eso es fácil, ¿verdad?). El jugador 2 no podrá



comenzar en el nivel 1, pero aparecerán vidas infinitas para el mismo.

ART OF FIGHTING

Mega Drive: Dirígete a la pantalla de opciones y selecciona el cuarto modo de control del juego. Esta modalidad, reservada tan sólo a los usuarios de Pad de seis botones, te permite obtener los mismos controles que la versión Neo Geo, con lo que podrás ejecutar más fácilmente todas las llaves especiales, y de paso, descubrir algunas inéditas. Durante el combate, si el nivel de espíritu de tu luchador está demasiado bajo, no le permitirá realizar algunos de los ataques más eficaces. Para elevar el nivel,



mantén presionado cualquier botón, y el indicador de espíritu irá subiendo poco a poco. Tu luchador es más vulnerable durante el "llenado" de espíritu, por lo que deberás estar más alerta.

BATMAN RETURNS

Super Nintendo: Es posible conseguir nueve continuaciones de la partida en curso con el control 2 (en el modo de opción) presionando arriba, X, izquierda, Y, abajo, B, derecha, A, arriba, X.

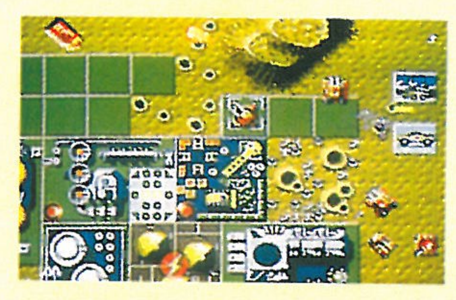
CHUCK ROCK II: SON OF CHUCK

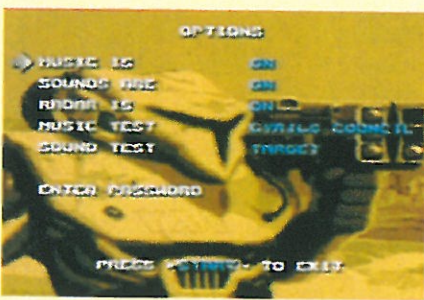
Mega CD: Podrás vencer a todos los dinosaurios gigantes del juego si utilizas la siguiente táctica. Espera a que el dinosaurio fije su vista en ti, y en ese momento deberás moverte rápidamente en cualquier dirección, lo que hará que el dinosaurio falle en su ataque y muerda el suelo, consiguiendo que su dentadura se quede pegada al firme por unos segundos. En ese momento podrás atacarle con la porra. Repite la táctica hasta que termines con tu enemigo.



DUNE 2: THE BATTLE FOR ARRAKIS

Mega Drive: A partir del nivel 2, deberás construir 3 ó 4 refinerías. Esto incrementará tu producción de especia y te permitirá construir rápidamente un gran número de instalaciones. También te servirá de almacén de la especia. Ataca siempre las instalaciones clave del enemigo (torretas de artillería, plantas de construcción, refinerías/silos de especia).
Passwords del nivel 2 en cada planeta:
Harkonnen: demolition.
Atreides: diplomatic.
Ordos: domination.





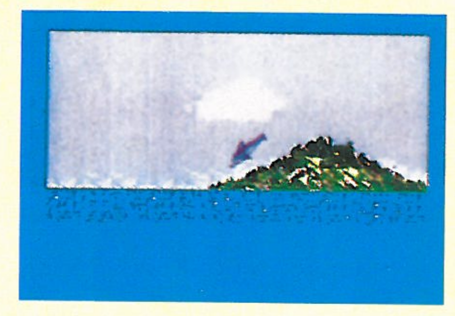
GP RIDER

Game Gear: Comienza la carrera pegándote al centro de la pista, ya que hay que asegurarse un buen puesto en la vuelta eliminatoria. Si la pista tiene buenas rectas, elige una moto con gran aceleración (RPG-500). Si te mantienes firme en las curvas, podrás ascender en la clasificación con las rectas.

ECCO THE DOLPHIN

Master System: Si ya estás atascado en la primera fase, dirige a Ecco hasta el fondo del mar, y a continuación sube a la superficie a la máxima velocidad posible. Esto provocará un huracán que te llevará hasta la siguiente fase.

Mega CD: Haz pausa cuando Ecco señale hacia ti. Ahora pulsa derecha, B, C, B, C, abajo, C y arriba: aparecerá una pantalla nueva de opciones para el juego.



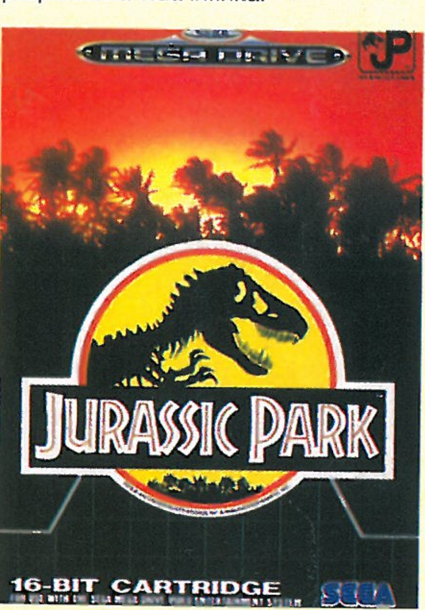
HYPERDUNK

Mega Drive: El mejor equipo es Cleveland. Password de las semifinales: FMGN0 CH- (ojo, que es un "0", no una "O").



JURASSIC PARK

Mega Drive: El código final es CVNVR4HH. Y la clave FF0054000A proporciona vida infinita.



LOST VIKINGS

Mega Drive: Recuerda que los vikingos odian el agua y no saben nadar. Hay muchas áreas escondidas, prueba a entrar en las paredes. Detente a pensar como superar los problemas de forma que se ayuden los vikingos entre si.
Passwords de la primera fase:
1º. nivel: STRT.
2º. nivel: GR8T.
3º. nivel: TLPT.
4º. nivel: GRND.





MICROMACHINES

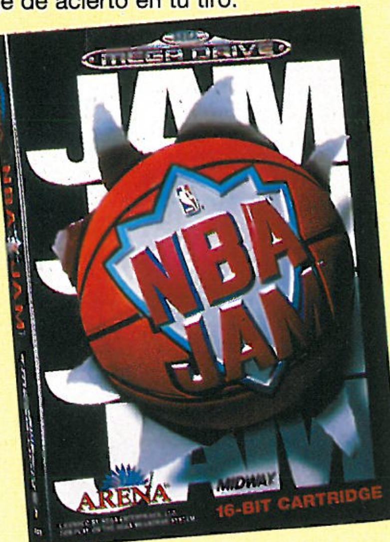
Mega Drive: Para mejorar la tracción de tu coche, haz pausa y presiona A, arriba, B, abajo, C, izquierda, start y derecha.

Para aumentar la velocidad, haz también pausa y aprieta arriba, abajo, A, B, izquierda, derecha, C, start.

Por último, si quieres vida infinita para tu cacharro, pausa y presiona B, abajo, C, abajo, arriba, abajo, izquierda, abajo.

NBA JAM

Super Nintendo: Apretar una vez A, B ó C cuando aparece en pantalla la frase "Tonight's match up", y luego mantener pulsados B y C hasta el comienzo del partido. Cuando vayas a disparar a canasta, señalará el cálculo de porcentaje de acierto en tu tiro.



POWER STRIKE

Game Gear: Podrás salvarte del segundo enemigo, si trazas círculos alrededor suyo. De esta forma conseguirás esquivar sus disparos, y acabarás con él disparando en todas direcciones.



PRINCE OF PERSIA

Mega Drive: En la tercera pantalla del juego salta hacia arriba de manera que toques el techo, repite el movimiento hasta que consigas que caiga una losa la cual descubrirá el acceso a una pantalla oculta. Aquí encontrarás una pócima para restaurar toda la energía.

STREETS OF RAGE 2

Master System: Si algún enemigo consigue lanzarte por los aires, aprieta al mismo



tiempo el botón direccional hacia arriba y el botón B. de esta forma caerás de pie y no te restará energía. Para evitar a tu último enemigo, acércate a él lo más posible, ya que estando cerca saldrás de la línea de tiro y podrás salvarte. Nunca intentes lanzar por encima de ti a aquellos enemigos que sean muy pesados, ya que caerán sobre ti, y te restarán energía.

SUB-TERRANIA

Mega Drive: Para acceder a las fases ocultas bajo el agua, necesitas transformar tu nave en submarino, para lo cual deberás recoger una pieza en cada fase, hasta hacer un total de seis. En el mapa del principio encontrarás la ubicación de estas piezas. En la se-



gunda fase podrás enganchar la nave al rail y atravesar la mayor parte de la fase, evitando que la fuerza de la gravedad te atraiga hacia el suelo.

ULTIMATE SOCCER

Master System: Técnica para el lanzamiento de penalties. Para no fallar ningún penalti aprieta el cursor hacia la izquierda al mismo tiempo que lanzas el



balón, de esta forma despistarás al portero y será un gol seguro. Tus jugadores correrán más rápido que los contrarios si haces que corran en diagonal.

VIRTUA RACING

Mega Drive: Si eliges el modo manual (7 marchas), podrás alcanzar una velocidad de 330 kms./hr., superior a la máxima posible en automático. También aprovecha que es el primer juego de conducción donde los coches dejan la huella de las llantas: síguelas durante el trazado del circuito, y evitarás posibles accidentes. Utiliza el freno sólo en



las curvas cerradas; en las abiertas será suficiente con soltar el acelerador, y así conseguirás mejor tiempo.

WORLD CUP USA 94

Master System: Una buena táctica para meter goles, es bombear balones desde fuera del área grande. El portero siempre estará desprevenido, y no podrá detener el lanzamiento.

Mega Drive: Avanzando en ataque hacia la portería, antes de entrar en el área grande, lanza el balón en diagonal, y apunta al primer palo de la portería. este tiro no suele fallar.

Game Gear/Master System: En estos sistemas, los árbitros no pitan expulsiones. No es que recomendemos el juego duro, pero je je...





NOS PASAMOS CON SEGA. TSE...

Me parece que os estáis pasando, esta revista parece "El gran juego de la Oca"; eso de meter publicidad entre las noticias y escritos de la revista no me gusta. Tengo que reconocer que si mi **SEGA** os paga por hablar de ella, y no de **Nintendo**, me parece muy bien, pero hay otras consolas. Tengo un maravilloso PC y una Super Nintendo, y solo del PC hay algo en la revista. **SEGA** es en la sección videojuegos como la teletienda en Antena 3. Me gustaría decirle a PC Man (número 9) que soy un amante de los simuladores y que no todos los juegos de consola son como de Mario Bros (plataformas). **"Starwing"** y **"NoFlyZone"** son buena prueba de ello. Son mucho mejores que los que llevo jugados en PC.

PC Man 2 Nintendo (Palafrugell, Girona)

*Oh, si... Precisamente ahora acabamos de llegar del último viaje a Miami al que nos ha invitado Sonic, a la playa privada que hemos comprado con lo que nos dieron por escribir el último artículo de un juego **SEGA**. ¡Desde luego...!*

TIE-FIGHTER

Seré escueto: ¿qué hay del **"Tie-Fighter"**?

Antonio Betrán Pérez (Valencia)



Yo seré más escueto aún: sale estos días, si no lo ha hecho ya cuando leas estas líneas. Análisis en el próximo número.

UNA QUEJA RAZONABLE

Hace un año me compré un 386 y ahora sólo salen programas al alcance de los 486 y CD-ROMs. ¡Ya sé que esto de la informática avanza rápido, pero esto es pasarse de la raya!

Buaku (Cáceres)

¡Si supieras la de cartas que nos llegan con esta queja...! Y lo malo es que no tiene solución. Como tú bien dices, el avance es tan rápido e imparable, que la única solución a la hora de ir a comprar un nuevo equipo informático es estudiar cuidadosamente todas las opciones, de manera que una inversión "barata" no se nos quede anticuada en cuestión ya no de años, sino de meses. En esta industria se cumple muy bien ese tópico de "lo barato a veces es caro", y creemos sinceramente que no hay que regatear a la hora de optar por la compra del hardware elegido. Casi todos los compradores que adquieren un PC con lo mínimo, las primeras semanas son felices, pero al cabo de dos meses se empiezan a tirar de los pelos. Ahora mismo, lo mejor es ahorrar un poco más (si, aunque haya que esperar más tiempo), e ir ya directamente a por el 486 como mínimo, y con CD-ROM ya instalado, por supuesto. Y que nadie llore, porque los precios siguen bajando y en proporción, un 486 ahora cuesta menos que hace tan solo cuatro años un 286... Y lo mismo pasa con las consolas domésticas: ¡no veas la de lectores que se quejan porque han conseguido una consola baratita -ó pirata-, y se ha quedado obsoleta o sin programas en el mercado a los pocos meses (ó se ha roto, que siempre es peor).

TRAERA COLA

Dejad de quejaros, consoleros. Vuestra "maquinitas" solo valen para jugar. Nosotros, los PC-adictos podemos, aparte de eso, crear nuestros propios juegos, escribir, currar, y tropecientas mil cosas más. Me dais pena. Sois patéticos.

El gremlin que vino a cenar (Cáceres)

Bueno, ya está armada... Si alguien decide contestar, recordar que aunque pidáis la firma a publicar con seudónimo, debéis indicar vuestro nombre auténtico en el cupón. Absteneros pedradas, que dejan marca. A las otras consultas del Gremlin en su carta: salvo en este número, en todos hemos dedicado más espacio al PC que a las consolas (y así seguiremos). Y puedes enviarnos dibujos para PC en cualquier formato. Saludos.

A PCMAN MATACONSOLAS

Amigos de TODO PANTALLAS: aparte de felicitaros por vuestra magnífica revista, me gustaría contestar a la conflictiva carta de PCMan Mataconsolas (número 9). Por un lado, soy aficionado a los simuladores desde aquel maravilloso **"Flight Simulator"** en el ZX-**Spectrum**, y todavía sigo más aficionado que nunca preparando cada vuelo como si en ello me fuera la vida. Pero también disfruto como un enano con el bazooka láser de la Super **Nintendo** de mi primo, y es que ambas aficiones no son incompatibles. Y por si ese audaz seguidor de la revista no lo sabía, uno de los simuladores con el que más he disfrutado es el **"688 Sub Attack"** de la **Sega** Mega Drive, que supera a la versión PC en casi todos los aspectos. Por último, quería hacer una pregunta: ¿por qué las chicas no escriben a esta sección? ¿Es que ya lo saben todo sobre ordenadores? ¿No tienen nada que opinar? ¿O es que consideran muy primitivo e infantil este mundillo de los videojuegos? Espero prontas respuestas.

General Dodonna. Mando de Cazas Estelares. (Ronda, Málaga)

Mmm... Has tocado un par de temas interesantes. Del primero ya hemos hablado en más de una ocasión. El segundo (el de por qué las féminas no escriben ni dan señales de vida en el mundo del software lúdico) es curioso. Nuestros vecinos roleros de final de la revista parece que lo arreglaron "picándolas", y a partir de eso se empezaron a recibir cartas de chicas roleras tan audaces o más como los más atrevidos roleros masculinos, incluso solicitando correspondencia. Así que el guante está echado. ¿Por qué las chicas no parecen interesadas en los videojuegos? ¿Son muy "infantiles" para vosotras? Será interesante ver la respuesta (si es que alguna responde, claro).

MORTAL KOMBAT GAME GEAR

Si queréis acceder al modo sangriento del **"Mortal Kombat"** debéis hacer lo siguiente: mantened pulsados los botones 1 y 2 cuando salga el logotipo de **SEGA** y girar el Pad en 360º continuamente en dirección de las



agujas del reloj un rato, hasta que en la pantalla salga: "Now Entering Kombat".

Ignacio García Zea (Málaga)

VENTA

Vendo consola **Super Nintendo**, en buen estado, con dos juegos: **"Super Mario World"** y **"Street Fighter II"**, y dos mandos, por 15.000 ptas. Llamar de lunes a jueves a partir de las 21:30 al teléfono (953) 45-09-66.

Javier Donaire Segarra (Jaen)

AGRADECIMIENTO

Quiero dar las gracias públicamente a la revista TODO PANTALLAS, ya que gracias a ella contacté con varios chavales en esta sección (número 9), y ahora tengo nuevos amigos en varias provincias. Gracias de nuevo y ampliad esta sección.

Juan José Becerra Jiménez (Mérida)

De nada, y el buzón sigue abierto para cualquier PCmaníaco o consolero que desee anunciarse gratis. Para eso estamos (y para nuestra máquinas, claro).

JUEGOS DE TORTAS

Todavía no logro explicarme como le puede gustar a la gente los juegos en los que únicamente te pasas todo el rato pegando tortas. Un consejo, probad el **"Rebel Assault"**.

P-T-T-2 (Lleida)

*Mira, aunque no solemos contar nuestra vida en los buzones, en ésta ocasión te vamos a decir un secreto (además, por algo los buzones de TODO PANTALLAS tienen un "sabor" diferente a los de las otras revistas): el que escribe estas líneas pasaba muy mucho de los "juegos de tortas", como tu los llamas. Hasta que un día, ya hace mucho tiempo, empezó a probar los "buenos" (si, con el lejano **Spectrum**, snif). Y la verdad es que ahora se me ocurren varios motivos por los que no me importa echar un combatillo de vez en cuando: por desahogarme de un mal día (si, mejor ante la consola o el ordenador que en la calle o en familia, ¿no?), por ver cómo evolucionan en gráficos y sonidos, por el placer de superar a la máquina... ¿Por qué no reconocer esas propiedades? Por supuesto, hablamos de programas de lucha "buenos": y todo esto no quiere decir que no seamos unos locos de las aventuras gráficas o de los simuladores deportivos, por ejemplo. Y aprobamos tu consejo del **"Rebel Assault"**: ¡cielos, que pedazo de programa!*

TODO SOBRE STAR WARS

Busco todo lo relacionado con **"Star Wars"**. No los ya conocidísimos **"X-Wing"** ("B-Wing" & "Imperial Pursuit"), ó el **"Rebel Assault"**, sino algo raro, como el viejo pero no por ello menos maravilloso **"Star Wars"** para máquina de monedas de recreativo. Es si, debe ser en formato PC.

Jorge Iván Laguna Peribañez
Gran Vía, 26, 4º. A
50005 - Zaragoza

*El primer **"Star Wars"** para recreativas tuvo una versión casi idéntica en formato para el **Spectrum** 48/128 K. (salvo detalles como la explosión de la Estrella de la Muerte: ¡en las recreativas te dejaba cegado durante varios segundos!).*

INTERCAMBIO JUEGOS COMMODORE

Me gustaría intercambiar juegos para **Commodore**-64. Preferiblemente, que seáis de Almería. Teléfono: 27-19-65. Escribidme a:

José Antonio Martín Quesada
c/ Quinta Avenida, nº. 109, 1º 1ª. Almería

A TWIST XING MUTTENROSHI (IGUALADA, BARCELONA):

Colega spectrumaniaco, nos parecen muy bien tus reivindicaciones, pero como publiquemos tu dirección con ese seudónimo, no te llegará una carta ni de casualidad. Prueba otra vez y dinos si publicamos tu dirección y nombre correctos, ¿ok? (esta vez no importa que envíes un soborno en forma de cromos).

DENUNCIA

Desde aquí me gustaría denunciar la baja calidad de determinados juegos de consola, sobre todo cuando se basan en pelis famosas, como **"Cliffhanger"**. Sólo se aprovechan del nombre del film para ganar pasta. Y en el PC no hablemos, que conozco casos por igual. Me viene a la memoria **"Home Alone"**, por ejemplo. Menos mal que esto no es la norma general, y compañías como **Ocean** han demostrado (sobre todo en la época del **Spectrum**) ser dignas. Por último, doy totalmente la razón a **Juan José Haro** y a **Adolfo Fernández** (número 9) sobre lo que dicen. ¡Estoy con vosotros! Adiós y que la Fuerza acompañe a mi viejo 286...

Frank Jones Ponce (Valencia)

*Hombre, ya llevábamos meses sin saber nada de nuestro viejo amigo Jones, pero como has tocado un tema "diana"... La verdad es que hay tal cantidad de bodrio-juegos inspirados en films famosos que da un poco de miedo comprar nuevos programas con títulos de películas, ¿verdad? La cara de **Culkin** en **"Solo en casa"** la puso al ver cómo había quedado su juego... Pero en el lado positivo de la balanza nos parece un poco injusto que te hayas olvidado citar a la genial **LucasArts**.*



DISFRUTA DE LA MEJOR LIGA DE BASKET DEL MUNDO con



En este número encontrarás muchas cosas que te interesan, sobre todo después de la movida que hubo antes del verano y que, por cortesía, hemos preferido que pasara un poco de tiempo antes de abordar la cuestión en profundidad. No te dejes impresionar por aquellas noticias alarmantes, poco profesionales, y que confirman la ignorancia que todavía existe sobre los juegos de rol. Lo lamentable en todo esto es que, pasado un tiempo, todavía los medios de comunicación siguen aprovechando la coyuntura para emitir programas o películas relacionadas con estos juegos.

Noticias breves

● **TIMUN MAS** ya ha distribuido por las librerías el octavo y último volumen de **Indigo** de **Louise Cooper, "Anghara"**, que acompaña en su recorrido comercial a **"El refugio"**, último título de **"El elfo oscuro"** de **R.A. Salvatore**, de la trilogía de **Reinos Olvidados**.

● Se van a celebrar del **11 al 13 de noviembre en Barcelona**, y por primera vez en España, una GEN CON, la convención de juegos de rol más importante del mundo. Se contará con la participación de las mejores firmas internacionales, se podrán ver las últimas novedades en juegos, libros de fantasía, se dispondrá de los últimos diseños de figuras para jugar y asistir a debates con los mejores diseñadores y artistas de TSR.





Las GEN CON están pensadas para que podamos disfrutar todos con los mejores juegos de rol del mercado. Quien se anime podrá jugar los campeonatos oficiales de TSR y reunirse con otros jugadores. No faltarán las secciones en las que todos aquellos que deseen introducirse en este mundo tengan la oportunidad de hacerlo, la parcela formativa, pues será cuidada por la organización que, también, hace un llamamiento a todos aquellos clubs para que se pongan en contacto con el fin de participar plenamente de todo.



Hay que destacar también que en esta tienda de fantasía, ¡la mayor que jamás hayas visto!, el ordenador estará presente con los mejores programas de rol de siempre y algunas de las más frescas novedades. Para cualquier tipo de consulta o información complementaria: FICOMIC. c/Palau, 4. 08002-Barcelona. 93-3012369.

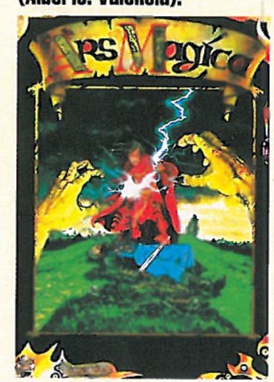
● Nuestros amigos de **Cronópolis** han sacado ya a la calle su boletín Cronosfera #2 en el que nos hablan que desde mediados de julio han cambiado de distribuidora con el fin de que la reestructuración de la empresa tenga un mejor servicio de cara a todos los amigos y seguidores de sus productos.

CRONOSFERA #2

Noticias

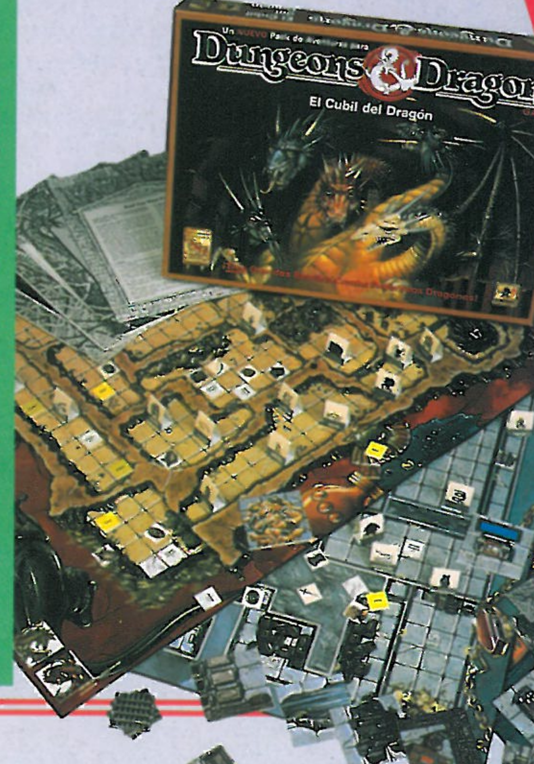
Concursos Rol&Games

De entre los cupones recibidos en la sección, y correspondientes al nº 9 de TODO PANTALLAS, el ganador del juego de rol "Ars Magica" ha sido Joaquim Fréas Cortés (Alberic. Valencia).



Una de cine

Muchos de vosotros, al igual que el equipo de Todo Pantallas, seguramente tuvísteis la oportunidad de ver la película **"Principal sospechoso"** que **Tele 5** emitió en la primera semana de agosto, en dos capítulos. Una vez más las televisiones aprovechan el tirón promocional negativo que dieron, a estos juegos y a quienes los siguen, los acontecimientos lamentables de los últimos meses. Tenemos que decir que dicha película fue un duro palo para **"Dragones y Mazmorras"**, aunque la línea narrativa se acercaba más a una película de intriga y suspense. No obstante, las contínuas referencias al juego le convirtieron en argumento base que, al final, ya sabéis, parece que todo se reducía a que los jugadores apenas distinguían la ficción de la realidad, todo ello fruto del abuso de alcohol y drogas. Independientemente de que se trate de una "historia real", nos podemos preguntar ¿qué tienen que ver unas cosas con las otras? ¿Por qué se dice que los instigadores han sido **"Dragones y Mazmorras"** y las drogas? ¿Por qué, cuando producen este tipo de películas, no hacen más hincapié en las virtudes de los juegos de rol?



En defensa del ROL

Hace unos meses los trágicos sucesos ocurridos en Madrid, en los que un par de jóvenes asesinaron cruelmente a un viandante, fueron aprovechados por los diferentes medios de comunicación para intentar elevar sus índices de audiencia a base de especular y relacionar directamente los móviles del crimen con el mundo de los juegos de rol. La opinión pública, ignorante del tema en su mayoría, se sintió asustada y desconcertada ante un asunto que no conocía, y se creó una psicosis de alerta innecesaria frente a este tipo de juegos. Una vez "pasada de moda" la noticia, los citados medios de comunicación se olvidaron del tema. Pero desde entonces, hemos recibido docenas de cartas de lectores indignados por el tratamiento informativo y las consecuencias que en familiares y en la sociedad en general tuvo ese desafortunado sensacionalismo especulativo. Hemos creído justo acudir en defensa del mundo de los juegos de rol, y para ello presentamos este artículo, confeccionado mayormente a base de las opiniones de LOS QUE SI PUEDEN HABLAR CON CONOCIMIENTO DEL TEMA. O sea, los representantes de los medios especializados, de los editores y distribuidores de este tipo de juegos y, por supuesto, de los jugadores de toda España. Creemos que de esta manera quedará clara nuestra postura, y quizás podamos contribuir, entre todos, a que la opinión pública conozca la verdad sin "aprovechados" que intenten tergiversar los hechos.

REVISTA TODO PANTALLAS

En primer lugar nuestro más sincero pésame a los familiares de la víctima. Pero es evidente el oportunismo con el que determinados medios de comunicación utilizaron el desgraciado asunto de este desafortunado crimen. La hipocresía con la que presentadores -que evidentemente han perdido toda su credibilidad e imparcialidad para los miles de verdaderos conocedores del rol del país- trataban el tema era indignante. Las cadenas de televisión y ciertos periódicos descubrieron que si relacionaban "rol" con el crimen lograban más "espectacularidad" en la noticia que si se limitaban a narrarla tal como ocurrió, sin más. Es patético recordar como el mismo día 6 de junio, en el que se dio a la prensa la noticia, un hombre pegó fuego a su mujer (viva) también en nuestro país. Sin embargo, los medios de comunicación no prestaron apenas interés por el asunto: no era "noticia". Al día siguiente, cuando todos los informativos se esforzaban por seguir horrorizando a la sociedad con el crimen de los dos jóvenes, un chaval de 17 años de Madrid mataba de tres tiros, con la pistola de su padre, a otro menor. El motivo: discutieron por una moto. Tampoco los medios prestaron apenas espacio (los que lo hicieron) a este hecho: no era lo suficientemente morboso, ¿verdad? Así pues, se relacionaron inmediatamente los móviles del crimen con las reglas de un juego de rol ("Razas"), sin tener en cuenta que el citado juego ni siquiera existe comercialmente: ¡era de invención de los asesinos! Por otro lado, si analizamos minuciosamente la prensa de aquellos días, especialmente el diario de los hechos escrito por uno de los criminales, podemos constatar que la narración de cómo se sucedieron los acontecimientos en la noche en cuestión poco tiene que ver con los mecanismos habituales en las mesas de rol. Pero había que exprimir el "asunto", buscar relación con el rol como fuese: el caso es que había que presentar todo el asunto desde ese punto de vista, o la noticia se quedaba en otro crimen sin más. De repente, un puñado de patéticos psicólogos sonrientes hacían como que llevaban años estudiando el "terrible" potencial de los juegos de rol, cuando a cada frase, a cada expresión, se hacía evidente su total desconocimiento ya no solo del vocabulario adecuado empleado normalmente, sino incluso de las normas más básicas habituales... ¿Cómo se puede atrever nadie, ya sean periodistas, políticos o psicólogos, a aconsejar la prohibición de un tema que desconocen por completo? Volvemos a la Edad Media, en la que había que quemar cualquier cosa que no se conocía, por miedo e ignorancia... ¡Que brutos, Jesús!

Incluso un periódico titulaba una de sus columnas con la frase: "Nuestro redactor participó el fin de semana en un juego de mutantes y alienígenas". Vaya, que valiente... Como si eso significase exponer la vida por cubrir la noticia, infiltrándose entre una banda de narcotraficantes, o algo así.

Pocos medios de información y comunicación se salvaron de hacer el ridículo más espantoso aquellos días... Para informar de un tema hay que conocerlo.

Los juegos de rol no tienen porque ser más perjudiciales para un joven con falta de personalidad e instintos homicidas que un "reality-show" como a los que nos está acostumbrando la televisión actual, un videojuego de lucha y muerte, los informativos diarios, determinadas películas, o en definitiva, unos ambientes familiares y sociales negativos. Posiblemente los juegos de rol influirán menos negativamente que todo lo anterior. Miles de aficionados juegan a rol todos los días en todo el mundo, sin que por ello se conviertan en potenciales asesinos en la realidad. Intentar demostrar lo contrario es pura especulación, ignorancia o desconocimiento del tema.

LA DIRECCION

LOS LECTORES TAMBIEN OPINAN

Hemos querido que la opinión de los lectores-jugadores también estuviese representada, por lo que hemos escogido unas cuantas cartas, en representación de todas las que nos han llegado hablando sobre el tema. Queda bien clara la indignación que levantó en la afición tanto el crimen en si, como su interpretación por parte de los medios de comunicación.



REVISTA LIDER

La revista LIDER, especializada en juegos de rol, estrategia y simulación, dirige esta carta abierta a la afición, medios de comunicación y sociedad en general, para expresar:

1- Que los juegos de rol son una actividad altamente sociable, ya que facilitan el contacto entre las personas y desarrollan sus capacidades comunicativas, estimulan su imaginación y creatividad, y son educativos. Por lo tanto, defendemos que los juegos de rol no son nocivos para la salud mental de quienes los juegan, tal como se ha pretendido dar a entender. Y recordar que el fin principal de estos juegos, como los de todos los juegos lúdicos, es hacer que los jugadores se diviertan sin causar daño a nadie.

2- Su más hondo pesar a la familia de Carlos Moreno, a la que sinceramente acompañamos en el sentimiento.

3- Que los juegos de rol no son culpables de esta muerte, por cuanto son juegos en que se simulan unas determinadas situaciones, pero simplemente se simulan, no se llevan a la práctica. Los juegos de rol son juegos puramente imaginativos. Cualquier intento de convertirlos en situaciones reales es sobrepasar sus límites. Eso ya no es rol, es otra cosa.

DANIEL ALENTO
REDACTOR JEFE DE LIDER

Es un hecho triste el asesinato de una persona por un juego de rol, y desde aquí quiero dar mi pésame a los familiares. Pero...

6 de junio: cualquier persona preguntada al azar en la calle desconoce lo que es un juego de rol.

8 de junio: psicólogos, sociólogos y derivados decretan que tras "largos años de estudio" del fenómeno han hallado la potencial peligrosidad de los juegos de rol, y abogan por su abolición.

Este hecho también es lamentable, estoy seguro que ninguno de estos expertos ha jugado en su vida ni una partida de rol.

Ignacio Pérez de Aragon (Sevilla)

Estoy harto de la ola de críticas al juego de rol que existe en España desde el crimen de dos auténticos psicópatas que nada tienen que ver con los miles de pacíficos aficionados a los juegos de rol. La actuación de los expertos en psiquiatría (que no en rol) fue realmente esperpéntica ¡y encima hablaban de prohibirlos!

Julian Pérez Templado L. de Guevara (Ciudad Real)

A todos aquellos que viven el mundo de los juegos de rol: llevo más de cuatro años jugando y jamás me he sentido tan indignado. No alcanzo a comprender como notables periodistas han sido capaces de calificar tan negativamente algo tan positivo como es el rol. Parece mentira que se dé un afán tan sensacionalista a algo tan morboso como es el asesinato de un sujeto por parte de "dos presuntos jugadores de rol". Creo que todos vosotros habréis oído la noticia. Lo peor de todo es que se ha

JOC INTERNACIONAL

El juego de rol es una novedosa actividad lúdica, recreativa, con un elevado elemento cultural y literario que fomenta la imaginación y creatividad de los adolescentes y jóvenes.

El juego de rol ayuda a los jóvenes estudiantes, e incluso a profesionales, a recrear su imaginación recuperando energías respecto a su actividad cotidiana.

El juego de rol aproxima a los jóvenes a la literatura y contribuye a diferenciar la fantasía de la realidad.

Cualquier intento de relacionar el juego de rol como inductor o provocador de acciones criminales, asociales o delictivas es completamente tendencioso e injurioso para la juventud y para nuestra imagen de marca.

Cualquier intento de acusar la ficción intensa y divertida del juego de rol de ciertas realidades sólo puede obedecer a malignas intenciones orquestadas con completa mala fe, como realizan ciertas sectas religiosas desde los Estados Unidos.

Toda la gente sana, educadores, pedagogos, artistas, e incluso los medios de comunicación, reconocen el valor cultural-lúdico de los juegos de rol en cuanto entran en contacto con estos juegos.

FRANCESC MATAS SALLA
GERENTE JOC INTERNACIONAL, S.A.

En defensa del ROL

Artículo

QUE TIENEN DE BUENO LOS JUEGOS DE ROL

En contra de lo que ahora la mayoría de la opinión pública piensa por culpa de estos "profesionales" informadores y psicólogos de pacotilla, el mundo de los juegos de rol tiene una serie de cualidades que incluso llegan a alcanzar el grado de pedagógicas. Es interesante que las conozcamos para poder hablar con propiedad sobre el tema. Es probable que algunos lectores hayan tenido "problemas" a nivel familiar por culpa de su afición al rol, tras los incidentes reseñados: muchas cartas nos han llegado a este respecto, tanto de jugadores como de padres y tutores preocupados por las falsas informaciones. Es conveniente por tanto hablar con ellos y explicarles lo qué es en realidad un JdR, y sus cualidades.

En primer lugar, tienen que saber que ya se utilizan JdR para temas como la reinserción de presos o tratamientos de desintoxicación de drogas, por ejemplo. Y no nos referimos a simples experimentos en los Estados Unidos o el Reino Unido: en España ya hace tiempo que determinadas comunidades autónomas usan estas técnicas con bastante éxito. En el caso de desintoxicación de alcohólicos también da buenos resultados, y parece ser más útil que los tratamientos habituales. Y en general, el rol se utiliza también en psicosiquiatría avanzada, para el desarrollo de determinados aspectos psicológicos de los pacientes.

Las prácticas "roleras" en determinadas carreras, especialmente en aspectos empresariales y económicos, también están a la orden del día en nuestro país. No todo consiste en salvar princesas o buscar tesoros. La experiencia de determinadas situaciones prepara al alumno mucho mejor en la mayoría de ocasiones que la teoría soporíferamente expuesta en los textos. Incluso en COU se han realizado experiencias en las que los alumnos (de Historia, por ejemplo) "se quedaban" mejor con los conocimientos que con las técnicas de estudio habituales.

Facilidades para la integración social y las relaciones con los demás, desarrollo de la imaginación y el sentido de la cooperación, desarrollo y afianzamiento de las dotes de liderazgo en grupo, pruebas de lógica, e incluso ¿por qué no?: horas de evasión de la rutina diaria, sin tener que recurrir a las siempre repugnantes drogas ni estimulantes... Lo único necesario es saber discernir cuando acaba el juego y cuando volvemos a la realidad.

Es probable que si detrás del mundo de los juegos de rol existiesen un par de multinacionales, que moviesen miles de millones de dólares al año (como el caso de los videojuegos, por ejemplo), se habrían propagado con bastante mayor rapidez. Pero como resulta que con un buen JdR de 2.500 pesetillas, puedes pasar cientos de horas de sano entretenimiento con tus amigos, en casita y sin tener que dar vueltas por la calle o meterte en un antro, nadie se ha preocupado de limpiar su buen nombre y dejar clara su merecida reputación de sano pasatiempo lúdico. Bueno, bonito y barato. Por todo ello, ¿Juegos de Rol? ¡Si, gracias!

empezado a dar una imagen muy contraria a lo que realmente es el rol. Los juegos de rol desarrollan la personalidad, expanden la imaginación, divierten y, además, hacen que la juventud y los no jóvenes no "transformen" su vida a base de drogas y cosas parecidas. Por último, me gustaría recoger firmas (con DNI) de todos aquellos que apoyen los juegos de rol, para demostrar que no somos asesinos.

SERGIO JIMÉNEZ SANCHEZ (SANTA BARBARA, TOLEDO)

Esto es indignante: el 8 de junio de este año en los distintos telediarios nos ponían "pingando". ¿La razón? Que dos pirados han matado a alguien. Ahora según los "imparciales informadores" todos los roleros somos unos maniacos. Sin ir más lejos, en el telediario de **TELE 5** el presentador dijo: "a lo mejor en este mismo momento alguien está dibujando sobre una mesa un retrato robot, y si casualmente se ajusta a usted, le pueden matar con igual saña". ¡¡¿Pero cómo puede decirse tal barbaridad sin tener ni idea de que va el tema?!! Se ve que nos tienen ganas desde hace tiempo... Se despide de ustedes un muy cabreado:

HARVEY "DOS-CARAS" DENT (CACERES)

Lamentable e indignante el show que montó **Antena 3 TV** con el desgraciado suceso del asesinato de un hombre en manos de dos psicópatas que se hacen llamar roleros. En su noticiario, y con su afán de ver el morbo en todas las cosas, describieron el rol de una manera injusta y con un pleno desconocimiento, como si fuera un juego de locos asesinos. Incluso sacaron el "show" en **"Cita con la vida"** (que bajo ha caído **Nieves Herrero**). para una vez que sale el rol en la tele... Antes **"Antena 3 noticias"** era mi noticiario favorito, ahora es el de **TVE**; he perdido la confianza en el primero porque ya no sé si dicen la verdad o la deforman.

JUAN PROFUMO GALAN (SANT BOI DE LLOBREGAT, BARCELONA)

Saludos, amigos de TODO PANTALLAS. ¡Bien! ¡Comienza otra caza de brujas! Después de darnos el palizón con la "ruta del bakalao" y de la que nadie se acuerda ahora (y que conste que a mi y a otros muchos "bakalaeros" sanos y de pro nos afectó mucho), las ""objetivas"" y ""profesionales"" cadenas de televisión (atención al doble entrecomillado, porque ya no se me ocurre otra cosa para calificar a estas cadenas) se enzarzan con el "Juego de Rol"... ¡Dios nos libre! Las imágenes de un chaval SOLO jugando con figuritas de rol sobre un tablero tipo WARGAME es la concepción CLARA que tienen estas cadenas del Juego de Rol. Y lo de la locutora leyendo la contraportada del JdR **"Paranoia"**, ¡¡ya fue demasiado!! Cogieron el juego de rol más divertido (por su contenido humorístico, se entiende) y lo tacharon de violento, zafio, soez y de mal gusto... ¡Venga ya! (y de broche, el psicólogo resultón, largando por un tubo, bleurgh!). Y es que lo que han hecho estos chavales es increíble y abominable (yo no sé que problemas han sufrido, pero desde luego



han debido tener problemas muy graves para actuar así), pero de ahí, a hacer como catalizador de las locuras de estos psicópatas un juego de rol media un abismo.

Las madres se han llevado las manos a la cabeza, un término tal como "juego de rol" se oye hasta en las pescaderías (no es coña), y hasta el mismísimo Presidente del Gobierno se ha interesado por el asunto (se rumorea que se va a imponer una "estricta" normativa sobre estos juegos) ¡San Pedro nos pille confesados! Y es que ya lo estoy viendo: "Rubio y Roldán absueltos. La influencia del juego **"Monopoly"** en la adolescencia de Rubio marcó sus tendencias delictivas. La Guardia Civil precinta la casa Parker propietaria del juego".

¡Paren el planeta, quiero bajarme!

Murphy Law (Gandia, Valencia)

Para un hobby que sale que para mi estaba lleno de cualidades, van dos chalados y lo tienen que estropear. El rol es barato, y te ahorras un montón de pelas (y problemas) al poder quedar con tus mejores amigos en tu propia casa, sin tener que salir (ya no solo por las pelas, sino por seguridad, sobre todo en invierno cuando anochece pronto). Además, das rienda suelta a tu imaginación, en partidas que normalmente suelen tener incluso ratos de humor y cachondeo. Yo creo que es probable que si, que los dos asesinos jugasen a rol en sus ratos libres; pero otros autores de crímenes que todos los días salen en la prensa también ven los programas de **N. Herrero** en televisión y similares, y nadie intenta cargarle las culpas a la mencionada señorita de sus crímenes, ¿no? Puestos a ser sensacionalistas, ¿no es más horrible pensar que cualquier día un niño rajará a otro para "operarle", imitando esos programas de intervenciones quirúrgicas que ahora están de moda? Tan perjudiciales para la personalidad de un menor esquizofrénico pueden ser unos como otros...

Elena Seco (Madrid)

NOTA: Las fotografías que ilustran este artículo corresponden a DIA DE JOC, las jornadas sobre juegos de rol celebradas el pasado mes de abril en Barcelona, con una asistencia aproximada de 5.000 visitantes.

¿HAY VIOLENCIA EN LOS JUEGOS DE ROL?

Sí, no hay porque negarlo. De la misma forma que en los videojuegos, las programaciones televisivas, las películas, los informativos, las caravanas de tráfico, determinados deportes... ¿Cuantos juegos existen en el que los protagonistas, los jugadores, no tengan que acabar con el adversario? Es verdad que bastantes, pero por cada juego en el que no hay confrontación, siempre existirá la posibilidad de que el niño vuelva a las "batallitas" de siempre. Por lo menos, en los JdR también existen pruebas de ingenio, situaciones de compañerismo, búsquedas de amor y recuperación de ideales actualmente en desuso en nuestra sociedad: la amistad, la lealtad a los compañeros, la defensa del Bien sobre el Mal... Claro que existe violencia en los JdR, pero no más ni menos que la que se puede dar en cualquier otro aspecto de la sociedad actual, hablemos de juegos, entretenimientos o de situaciones cotidianas. Los dados no decidieron la suerte de la infortunada víctima; la mente de dos psicópatas, marcada por sus pasados sociales y familiares y que habría que estudiar en vez de fijarse tan solo en que alguna vez jugaron a rol, fue lo que deparó su trágico destino.

¿ESTABAN REALIZANDO UN JUEGO DE ROL?

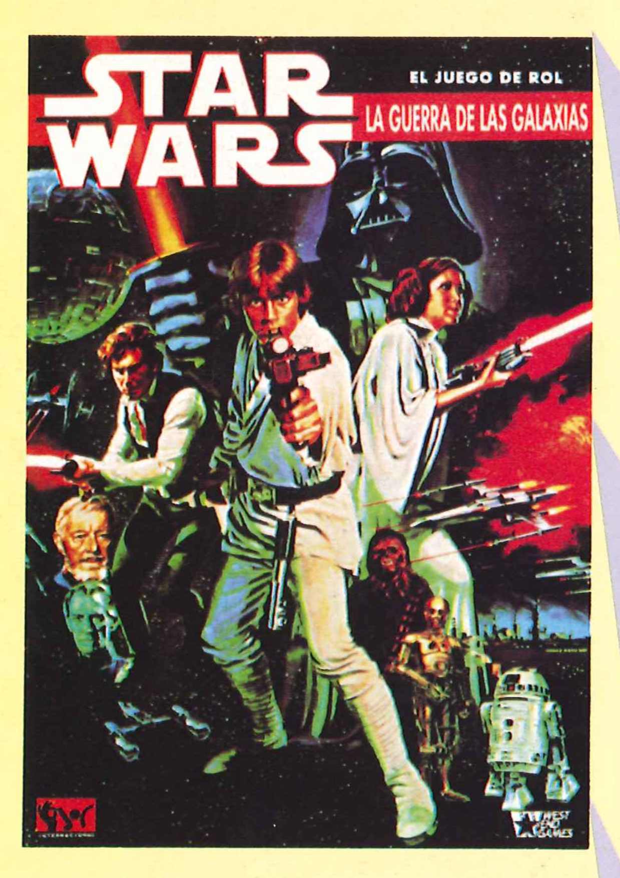
Puede que en teoría sí, pero en la práctica no. Es decir: los asesinos habían creado un juego de invención propia denominado "Razas". En el mismo debían eliminar a determinados seres para propiciar el dominio y superioridad de la mejor raza (la de ellos, evidentemente). Hasta aquí, y aun así ya podríamos poner algunas objeciones, sí podría ser la base de un JdR. Pero si analizamos la noche de autos, resulta que a cada minuto se alejaron más de lo que es el devenir habitual de cualquier JdR. En el diario del mayor de los homicidas no se habla de interpretación de personajes concretos: intentemos creer que habían decidido interpretarse a si mismos. Sin embargo no se encontraron, salvo en el caso de la victima, fichas de personajes ni nada parecido perteneciente a sus jugadores.

Pero es que tampoco se habla de espacios ni tiempos concretos: ahora deberíamos interpretar que el espacio-tiempo del juego era aquí y ahora, si queremos seguir pensando que en todo momento el crimen respondió a la normativa habitual de cualquier JdR, en el que las ambientaciones y justificaciones de acciones siempre son parte de la base de cada historia.

Es evidente por tanto que no hay que buscar interpretaciones fantasiosas: en lo que más podríamos relacionar los hechos con la casuística habitual de cualquier juego es solamente en los horarios de elección de víctimas. "Hasta medianoche, mujeres; a partir de X horas hombres gorditos; etc.". Y aun es más evidente que ésto poco tiene que ver ya con los JdR estándar. No hay dados, y aunque parezca chiste, no hay pifias, ni éxitos críticos, ni tiradas, ni fichas, ni... En resumen: es probable que la cosa empezase como un JdR, pero está claro que no acabó como tal, por mucho que se esforzasen los medios de información en hacer pasar una cosa por la otra.

STAR WARS El juego de Rol





TITULO: Star Wars: El juego de rol. **AUTOR:** Greg Costikyan. **PAGINAS:** 144. **FECHA PRIMERA EDICION EN ESPAÑA:** Abril 1990. **NUMERO JUGADORES:** De 2 a 12. **PRECIO APROXIMADO:** 2.995 ptas. **CUBIERTAS:** Cartoné. **ILUSTRACIONES:** Cantrell & Lucasfilm, Ltd. **CONTENIDO:** Introducción al juego de rol, creación de personajes, reglas y tablas básicas, fichas de personajes, aventura "Huida rebelde", etc. **OTROS DATOS:** 16 páginas a color. Existe la versión "estuche", en la que se adjuntan dados.

Un juego de rol muy, muy esperado

Por fin analizamos uno de los juegos de rol más famosos y sobre el que más cartas hemos recibido pidiendo información y análisis, superando incluso a las solicitudes sobre los más votados hasta la fecha en nuestro TOP de Rol&Games. Y lo hacemos a lo grande, como todo en **"Star Wars"**, en estas seis páginas que harán las delicias de los fans de la popular saga y de los lectores roleros en general. Evidentemente, **"La Guerra de las Galaxias: el Juego de Rol"** es algo diferente a un simple producto de rol más. De nuevo nos encontramos con un universo de productos al servicio de la afición, con la calidad a la que nos tiene acostumbrados cualquier merchandising oficial de la **LucasArts** (más adelante hablaremos de todo este material).

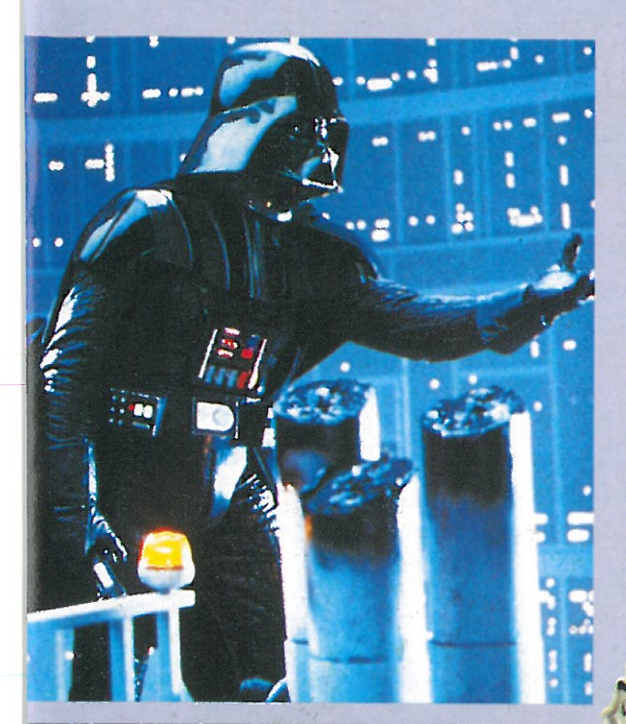
Cuando a mediados de los 80 los fans de **"Star Wars"** tuvimos constancia de este JdR, los cielos se iluminaron. ¡Imagínate! ¡Poder recrear las aventuras soñadas con los compañeros rebeldes, con el sistema de los JdR! ¡Viajar por la galaxia en constante lucha por la libertad, sin más límite que el de tu imaginación...! Aunque los más impacientes rápidamente conseguimos nuestros primeros libros en inglés y francés, aún habrá que esperar hasta 1.990, fecha en la que llega la primera edición en castellano. Desde entonces, este JdR siempre ha acompañado a la afición por muchos motivos, aunque también tenga sus pegas, que analizaremos a continuación.

Lo bueno y lo malo

Se trata del juego más recomendable, desde nuestro punto de vista, para los que quieren comenzar en esto del



rol. Una de sus primeras cualidades es precisamente su facilidad tanto de aprendizaje como de jugar, y más en comparación con otros JdR incluso más vendidos. El sistema de creación de personajes (en el que si queremos basta con escoger una de las numerosas plantillas que presenta el libro básico), el sistema de combates y lucha, las heridas y su curación, y en general todas las reglas que conforman el sistema de juego y tiradas de dados proporcionan partidas fluidas y dinámicas donde prima la acción y el argumento, sobre el cálculo y la consulta continuada de tablas que suelen entorpecer esa fluidez en el juego. Por supuesto, esta cualidad para muchos jugadores "expertos y veteranos" se convierte en una pega, ya que lo pueden calificar de "demasiado fácil", e incompleto en la contemplación de posibilidades, situaciones y sus correspondientes tablas: podríamos decir, para los que lo conozcan, que es todo lo contrario al JdR **"Rolemaster"**.



Claro que este dinamismo en las partidas también las hace más divertidas. Hay muchos jugadores novatos de rol (e incluso los que ya llevan más años jugando, pero por motivos laborales u otros no tienen mucho tiempo para "perder" preparando complicadas hojas de personajes o partidas a juegos "lentos") que agradecen esta sencillez y rapidez de juego.

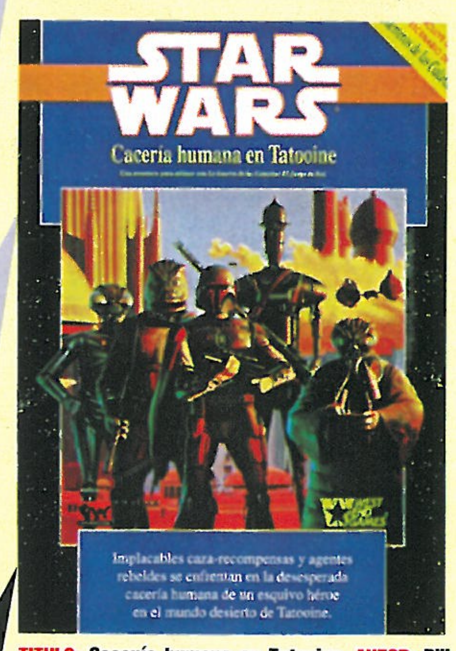
Otras cualidades podrían ser la perfecta y voluminosa ambientación y material que las sagas cinematográficas (y ahora literarias también) proporcionan a los Directores de Juego a la hora de preparar las partidas. Todos tienen una idea clara de cómo son los personajes, naves, planetas, armas, etc., porque basta usar como referente alguno de los aparecidos en las películas, por ejemplo.

Entre las pegas, aparte de la mencionada aparente falta de complejidad, también podríamos citar la poca oportunidad de improvisación que dejan las aventuras y la idea base del juego, en el que todos los PJ "han de ser rebeldes". Incluso la elección de las fichas de personajes ya hechas y presentadas al final del libro básico suele proporcionar una cierta monotonía en las mesas de **"Star Wars"**, al encontrarnos siempre los mismos tipos de personajes (entre los que abundan, como ya os imagináis, los contrabandistas y los Jedis). Sin embargo esto no tiene porque pasar cuando ya dominas el juego. El reglamento permite construir nuevos tipos de personajes con fichas diferentes, y por otro lado, el tener que pertenecer al bando de la Alianza Rebelde no quiere decir que todos los jugadores deban ser "santos espaciales" buscando princesitas que rescatar todo el día...

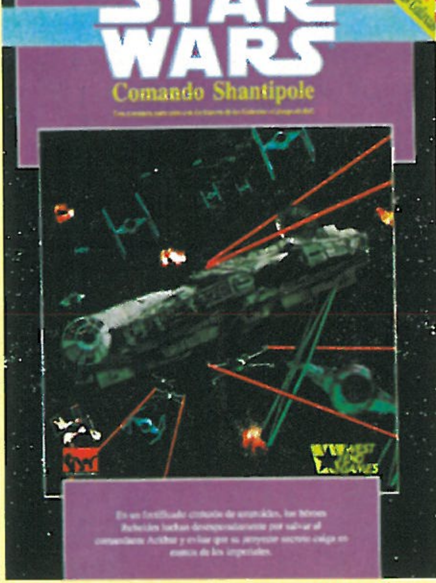
Lando traiciona a los que luego serán sus amigos en "El imperio...", e incluso el buen



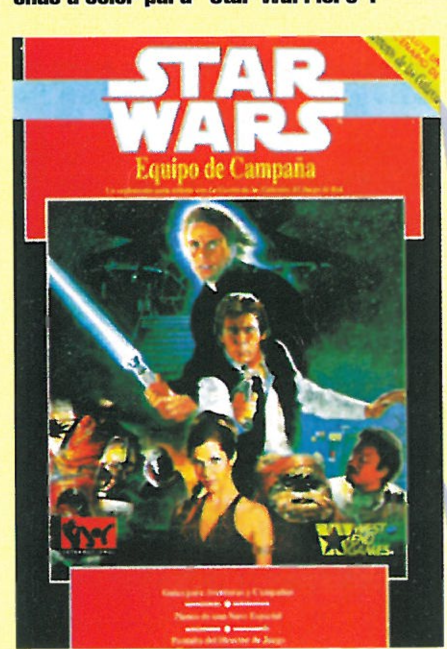
TITULO: Star Wars: La Guía. **AUTOR:** Curtis Smith y Bill Slavicsek. **PAGINAS:** 144. **NUMERO JUGADORES:** De 2 a 12. **PRECIO APROXIMADO:** 2.995 ptas. **CUBIERTAS:** Cartoné. **ILUSTRACIONES:** Justin Carroll & Lucasfilm, Ltd. **CONTENIDO:** Datos técnicos, características, planos y documentación sobre naves y bases rebeldes e imperiales, androides, alienígenas, guarniciones imperiales, etc. Fichas de los principales protagonistas de la saga (Luke, Han, Leia, Chewie, etc.) **OTROS DATOS:** Existe la versión "estuche", en la que se adjuntan dados.



TITULO: Cacería humana en Tatooine. **AUTOR:** Bill Slavicsek. **PAGINAS:** 32. **NUMERO JUGADORES:** De 2 a 12. **PRECIO APROXIMADO:** 1.500 ptas. **CUBIERTAS:** Rústica. **ILUSTRACIONES:** Ralph McQuarrie & Lucasfilm, Ltd. **CONTENIDO:** Aventura lista para ser jugada. Argumento: un héroe de la Alianza es acosado por los caza-recompensas imperiales en Tatooine. ¿Podrán salvarle los rebeldes? **OTROS DATOS:** Mapa a todo color de 42 x 53 cms. y fichas a color para "Star Warriors".



TITULO: Comando Shantipole. **AUTOR:** Ken Rolston. **PAGINAS:** 32. **NUMERO JUGADORES:** De 2 a 12. **PRECIO APROXIMADO:** 1.500 ptas. **CUBIERTAS:** Rústica. **ILUSTRACIONES:** Lucasfilm, Ltd. **CONTENIDO:** Aventura. Argumento: En medio de campos de asteroides y rodeados de naves imperiales, los héroes rebeldes deben escoltar al almirante Ackbar y proteger el proyecto secreto hasta su destino. **OTROS DATOS:** Mapa a todo color de 41 x 53 cms. y fichas a color para "Star Warriors".



TITULO: Equipo de Campaña. **AUTOR:** Paul Murphy. **PAGINAS:** 32. **NUMERO JUGADORES:** De 2 a 12. **PRECIO APROXIMADO:** 1.995 ptas. **CUBIERTAS:** Cartoné. **ILUSTRACIONES:** Lucasfilm, Ltd. **CONTENIDO:** Accesorios de juego: Pantalla para el Director, planos y detalles de una nave, aventuras e ideas de escenarios. **OTROS DATOS:** Planos de la nave Longshot a todo color, de 53 x 82 cms. Fichas a color para "Star Warriors".

Han prefiere escurrir el bulto antes de la batalla final de "La guerra...", una vez que ha conseguido lo que quería (la pasta). Claro que luego vuelve, ¡menos mal! Así que la galaxia puede estar llena perfectamente de sujetos poco recomendables al servicio de la Alianza. Y las misiones y casos son inagotables. Todo es cuestión de la imaginación del Director de Juego a la hora de preparar las partidas.

En resumen, **"Star Wars"** es un buen juego que permite recrear a la perfección las aventuras de los personajes rebeldes de "La guerra de las galaxias": sencillo y fácil de jugar, pero divertidamente intrascendental a la vez.



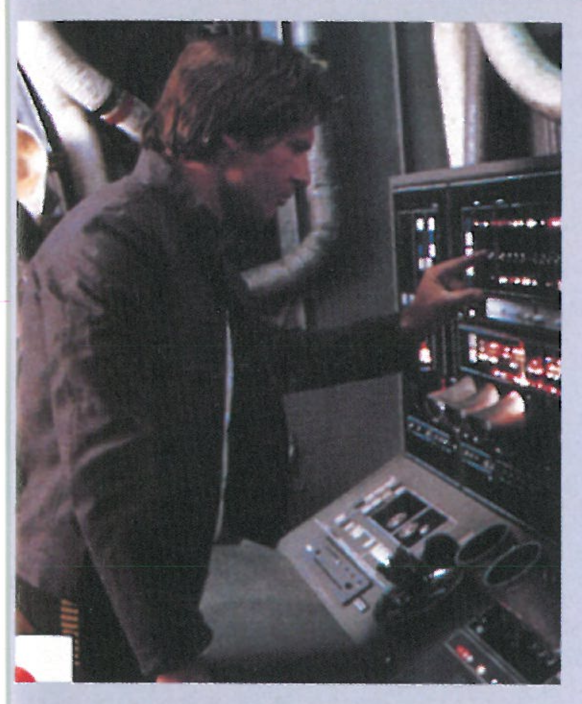
Complementos y material disponible en España

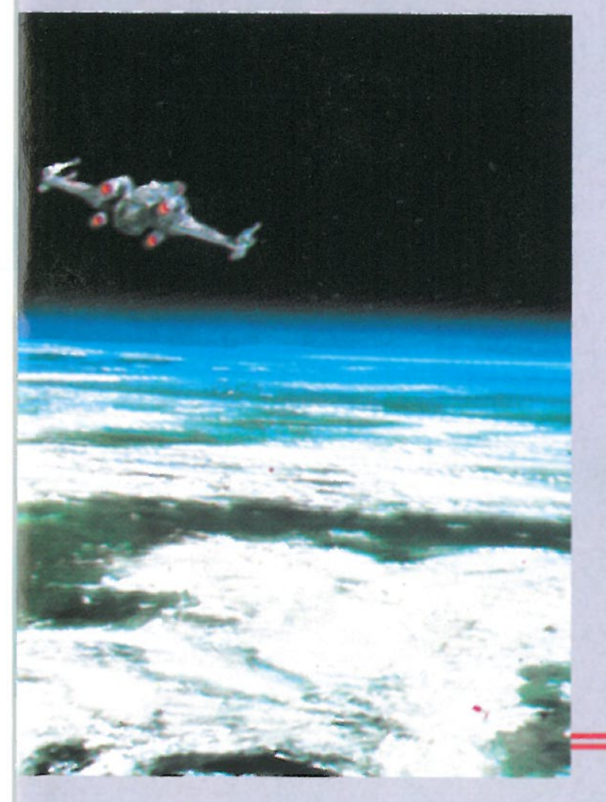
Como ya exponíamos anteriormente, los roleros que se aficionen al JdR **"Star Wars"** no tienen nada que envidiar en cuanto a cantidad de material para su juego favorito. Todo ello proporciona una fuente inagotable de información sobre su saga favorita a todos los fans de la trilogía de Lucas, sean amantes de los JdR o no, añadiendo más datos sobre la fantasía espacial de los que nunca su creador imaginase allá por la primavera de 1977: planos de bases, ciudades y planetas enteros, diseños hasta el último tornillo de todo tipo de naves, tipos de robots y androides, política, sistemas militares, etc. ¡Todo!

En Estados Unidos se dispone de cualquier complemento imaginable "oficial" para el JdR. Claro, que si a ello añadimos la venta de trajes de todo tipo de "La Guerra de las Galaxias" (pilotos rebeldes, armaduras imperiales, Darth Vader, etc.), sables-láser (de goma, hombre), maquetas, máscaras, etc.; posiblemente **"Star Wars"** sea el juego de rol que más complementos (entre "oficiales" y "no-oficiales") dispone del mercado. En Europa, el lugar donde con mayor probabilidad podríamos encontrar más material en este sentido sea en **Euro-Disney**, en la tienda **"Star Wars"** que se ubica dentro del mismo parque. Pero volviendo únicamente al material "oficial" de **West End Games** (la casa concesionaria por **Lucasfilm, Ltd.** para comercializar el JdR de "La Guerra..."), podemos encontrar lógicamente desde todos las Guías, suplementos y aven-





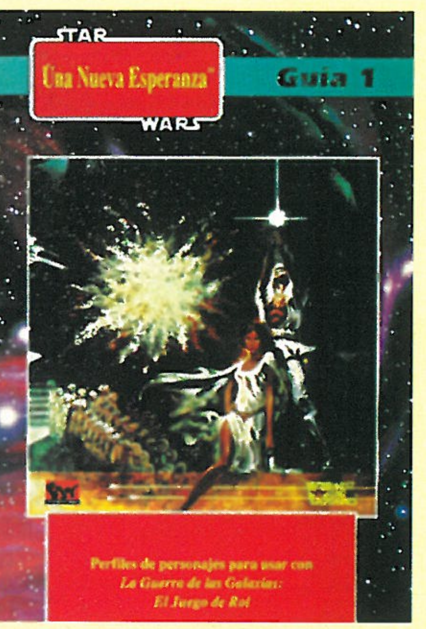




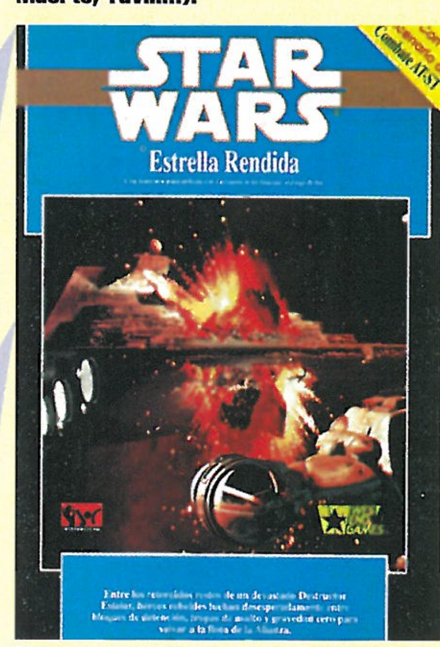
turas aparecidas desde 1.990 en nuestro país (y cuyas fichas detallamos al final del artículo), a toda una ingente cantidad de complementos que ya existe en Estados Unidos y que suponemos irá llegando progresivamente por estos lares a medida que la afición lo demande.

El material **"Star Wars Role Playing"** se puede dividir en libros básicos, las guías, libros con aventuras ya hechas, figuritas, juegos de tablero o complementarios y suplementos de reglas. En cuanto a Aventuras, para regocijo de los veteranos que ya conocen de sobras lo publicado en España hasta la fecha, podemos citar las publicadas en inglés **"Isis Coordinates"**, **"Death in UnderCity"**, **"Game Chambers of Questal"**, **"Scoundrels Luck"**, **"Black Ice"**, **"Crisis in Cloud City"**, **"Otherspace II: Invasion"**, **"Riders of the Maelstrom"**, **"Scavenger Hunt"**, **"Domain of Evil"**, **"Graveyard of Alderaan"**... ¡El material para nuevas partidas es prácticamente inagotable! Los argumentos cubren todas las expectativas imaginables, desde aventuras preparadas entre los fantasmales asteroides en los que se ha convertido el planeta Alderaan, hasta intrigas al más puro estilo político en los confines de la galaxia, con el objetivo de ganar nuevos aliados para la Alianza.

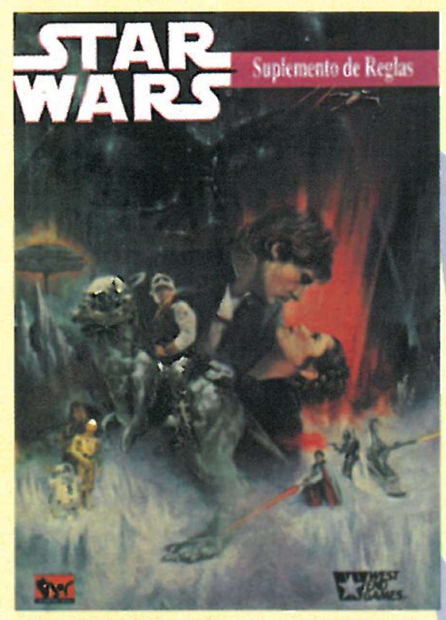
En cuanto a Guías, están disponibles en inglés la **"Galaxy Guide 1: A New Hope"** (la única editada en nuestro país por ahora), **"G.G. 2: Yavin & Bespin Planet Profiles"** (información de los dos planetas), **"G.G. 3: The Empire Strikes Back"** (todo lo necesario para convertir en partida de rol la segunda entrega cinematográfica "El imperio contraataca"), **"G.G. 4: Alien Races"** (una excursión al mundo de las razas alienígenas), **"G.G. 5: Return of the Jedi"** (ídem que la Guía 3, pero en esta ocasión con "El retorno del Jedi"),



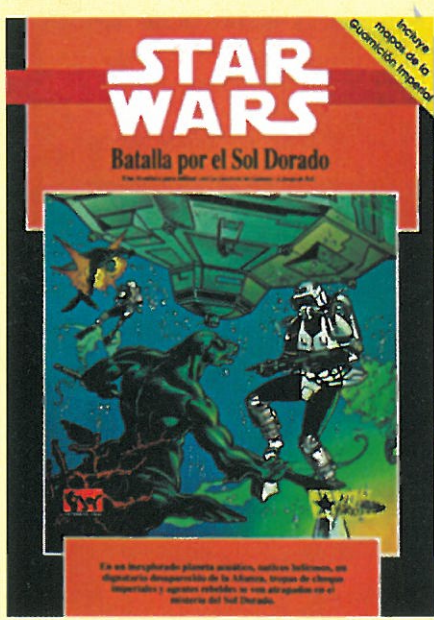
TITULO: Guía 1: Una Nueva Esperanza. **AUTOR:** Grant Boucher. **PAGINAS:** 80. **NUMERO JUGADORES:** De 2 a 12. **PRECIO APROXIMADO:** 2.300 ptas. **CUBIERTAS:** Cartoné. **ILUSTRACIONES:** Lucasfilm, Ltd. **CONTENIDO:** Suplemento-guía, con información y datos de los personajes y planetas alienígenas, rebeldes e imperiales aparecidos en "Star Wars" (Tatooine, cantina de Mos Eisley, Estrella de la Muerte, Yavin...).



TITULO: Estrella Rendida. **AUTOR:** Rob Jenkins. **PAGINAS:** 40. **NUMERO JUGADORES:** De 2 a 12. **PRECIO APROXIMADO:** 1.500 ptas. **CUBIERTAS:** Rústica. **ILUSTRACIONES:** Lucasfilm, Ltd. **CONTENIDO:** Aventura. Argumento: los héroes rebeldes se hallan en un Destructor Imperial devastado. Han de enfrentarse con bloques de detención, tropas de asalto, gravedad cero y muchos peligros más. **OTROS DATOS:** Incluye mapa-poster a color de 42 x 63 cms: escenario de combate AT-ST.



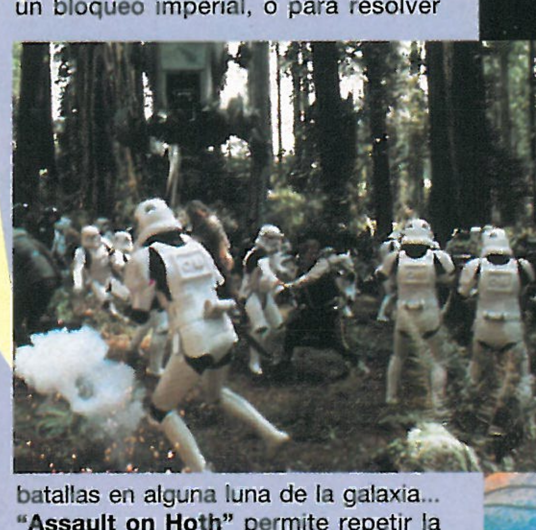
TITULO: Star Wars: Suplemento de reglas. **AUTOR:** Bill Slavicsek. **PAGINAS:** 88. **NUMERO JUGADORES:** De 2 a 6. **PRECIO APROXIMADO:** 2.850 ptas. **CUBIERTAS:** Cartoné. **ILUSTRACIONES:** Lucasfilm, Ltd. **CONTENIDO:** Suplemento de reglas. Revisión, nuevas reglas, y ampliación de las ya existentes. Aclaración de temas dudosos, etc. Indices de búsqueda, etc. **OTROS DATOS:** 8 páginas a color.



TITULO: Batalla por el Sol Dorado. **AUTOR:** Bill Slavicsek. **PAGINAS:** 48. **NUMERO JUGADORES:** De 1 a 12. **PRECIO APROXIMADO:** 1.800 ptas. **CUBIERTAS:** Rústica. **ILUSTRACIONES:** Lucasfilm, Ltd. **CONTENIDO:** Aventura. Argumento: Intrigas diplomáticas y acción en un planeta acuático. **OTROS DATOS:** Incluye mapaposter a color de 42 x 63 cms.: Guarnición imperial.

"G.G. 6: Tramp Freighters" (todo lo que necesitas saber para trucar tu nave y dedicarte al honrado... contrabando espacial).

Por último (aunque hay mucho más, incluyendo las expansiones de reglas), no podemos dejar de citar los juegos complementarios, auténticos refuerzos para las partidas de rol, aunque algunos se desarrollen sobre tablero. En realidad, algunos se juegan de forma similar a un wargame clásico, aunque son muy sencillos y rápidos de comprender. **"Star Warriors"** es el más deseable de todos, y con él podemos recrear toda la emoción de los combates entre cazas imperiales y rebeldes. Ideal para resolver esos momentos en las partidas de rol en los que nuestro carguero o caza tiene que escapar de un bloqueo imperial, o para resolver

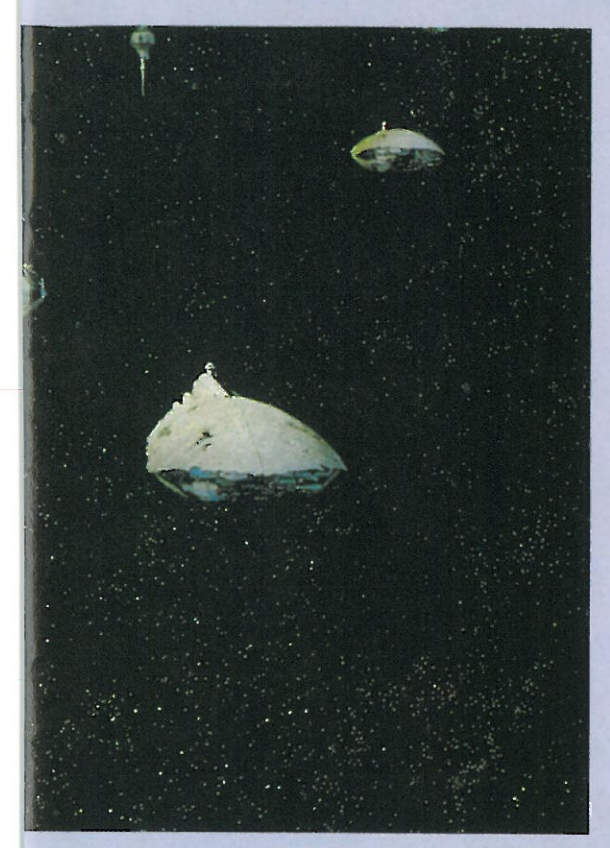


batallas en alguna luna de la galaxia... **"Assault on Hoth"** permite repetir la batalla inicial de "El imperio contraataca". En **"Battle for Endor"** podemos hacer lo mismo con la batalla final de "El retorno del Jedi", con el aliciente de que puede ser usado por un único jugador. **"Escape From Death Star"** recrea la huida de la Estrella de la Muerte (¿te pareció fácil?; ¡inténtalo tú!).

Y la lista sigue y sigue... Si con todo esto se te ha hecho la boca agua, vamos a ver ahora que es lo que podemos encontrar ya traducido en nuestro país.

Al material publicado en España tenemos que añadir las cajas de figuritas oficiales para el juego de rol (no confundir con las figuras de cualquier tipo y marca aparecidas sobre los personajes de la trilogía de **George Lucas**, que ya son muchas y muy diferentes). Hasta la fecha, ya disponibles en nuestro país podemos encontrar los héroes principales (Han, Luke, Leia, los robots...), caza-recompensas, personajes rebeldes (Ewoks, Lando, soldados...), tropas imperiales, comandos de los dos bandos... También existen cajas con personajes temáticas, que pueden ayudar a ambientar una partida cuyo argumento se centre en situaciones o lugares ya conocidos por las películas o por las aventuras publicadas: la cantina de Mos Eisley, palacio de Jabba, el foso del Rancor, Cloud City... Estas cajas de figuras no son







difíciles de encontrar en las tiendas especializadas en rol, y su precio suele oscilar entre las 650 y las 1.700 ptas.

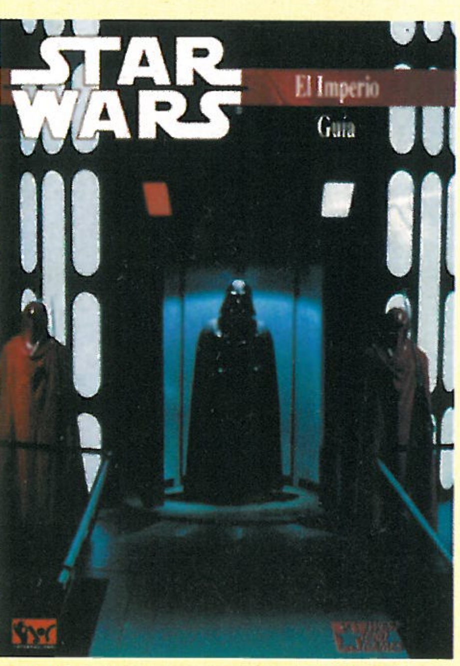
Pero no te asustes. Recuerda que para jugar al JdR **"Star Wars"**, lo único que en principio necesitas es el primer volumen (**"Star Wars: El Juego de Rol"**); cualquier otro complemento que decidas comprar ya es cosa tuya.

Para acabar como corresponde este artículo, adjuntamos las fichas técnicas de los libros publicados en nuestro país sobre este JdR. Todos han sido editados por **JOC Internacional, S.A.**, y la verdad es que no son difíciles de encontrar. Además, hace poco tiempo **JOC** ha realizado otra edición del libro básico, así que no os pueden decir que está agotado (a no ser que al leer este artículo todos nuestros miles de star-wars-lectores se lancen como locos a jugar a "La Guerra...", cosa que no nos desagradaría en absoluto). Recuerda que la edad recomendada es a partir de los 12 años, y que el nivel de dificultad es el de iniciación: o sea, que es un buen juego para los que comenzáis en esto del rol. El precio puede oscilar según el lugar de compra, los citados son solamente a título orientativo.

Espero sinceramente que con estas páginas tengáis la idea más clara posible sobre este JdR, y que pronto las mesas de juego se llenen de Jedis, Princesas, contrabandistas espaciales , y demás héroes al servicio de la libertad. Nos vemos en la galaxia.

Que la Fuerza os acompañe. Siempre.

SERGIO NAVARRO



TITULO: El Imperio: Guía. **AUTOR:** Greg Gorden. **PAGINAS:** 144. **NUMERO JUGADORES:** De 1 a 12. **PRECIO APROXIMADO:** 3.500 ptas. **CUBIERTAS:** Cartoné. **ILUSTRACIONES:** Lucasfilm, Ltd. **CONTENIDO:** Suplemento-Guía. Datos e información de toda la estructura imperial: política, organización militar, sistemas tácticos, unidades especiales, vehículos y transportes, etc. **OTROS DATOS:** 16 páginas a color.

TITULO: Guía de la Alianza Rebelde. **AUTOR:** Paul Murphy. **PAGINAS:** 160. **NUMERO JUGADORES:** De 1 a 12. **PRECIO APROXIMADO:** Desconocido. **CUBIERTAS:** Cartoné. **ILUSTRACIONES:** Lucasfilm, Ltd. **CONTENIDO:** Suplemento-Guía. Datos e información de la Alianza Rebelde: organización interna, cargos y componentes, funcionamiento político y militar, historia, armas, etc. **OTROS DATOS:** Edición en castellano programada para noviembre 1994.

TITULO: Espacio Paralelo. **AUTOR:** Bill Slavicsek. **PAGINAS:** 48. **NUMERO JUGADORES:** De 1 a 12. **PRECIO APROXIMADO:** Desconocido. **CUBIERTAS:** Rústica. **ILUSTRACIONES:** Jeff Dee. **CONTENIDO:** Aventura. Argumento: Aventuras de los rebeldes más allá del espacio conocido. Se encontrarán con nuevas razas y armas alienígenas (y amenazas). **OTROS DATOS:** Incluye mapa-poster a color de 40 x 54 cms., y fichas de personajes y monstruos. Edición en castellano programada para 1994 (fecha sin determinar).

EJEMPLO DE MOMENTO DE PARTIDA DE STAR WARS

Tres PJ (un Jedi aprendiz, un contrabandista y un piloto rebelde) se hallan explorando un enorme carguero espacial abandonado: han dejado su nave anclada fuera, y buscan a su contacto, un espía rebelde con el que han quedado allí. Sin embargo, nadie da señales de vida.

Director de Juego: Seguís avanzando sin ver ni oír nada por los oscuros pasillos...

Jedi: Me gustaría que la Fuerza me diese algún indicio sobre nuestro espía...

Contrabandista: A ti lo único que te da la Fuerza es hambre, tío... ¡Esto me huele muy mal!

Piloto: Yo desenfundo mi blaster y lo llevo en la mano, por si las moscas...

Jedi: No toquéis nada por si acaso. Uno de nosotros debería haberse quedado en la nave...

DJ: Giráis un recodo y llegáis a un cruce. (Al Jedi) Te parece intuir una vibración, algo pequeño se acerca a vosotros...

Jedi: ¡Alerta amigos! ¡Siento que algo se acerca!

Contrabandista: ¡Lo sabía! ¿Quien nos mandó alistarnos en esta guerra? Saco mi blaster.

DJ: (Al Jedi) Cada vez está más cerca, viene por el pasillo de la derecha.

Jedi: Viene por la derecha. Esconderos y cubrirme...

Piloto: Vale, me escondo en la esquina de la izquierda, apuntando.

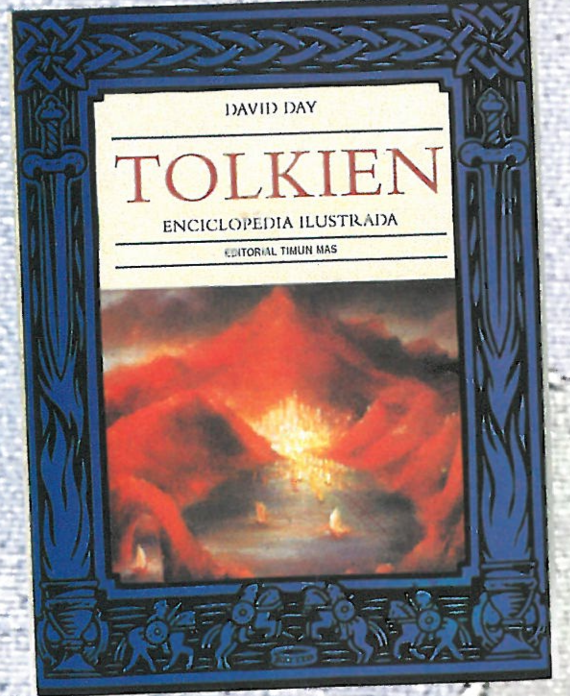
Contrabandista: Yo lo mismo en la de la derecha. A mi también me gustaría tener un amigo cachas wookie, en vez de un chalado Jedi...

DJ: Ahora los tres podéis oír claramente un ruido que se acerca...

Piloto: Rayos, yo quería morir enfrentándome a una Estrella de la Muerte, no en este cubo de basura oxidada...

Jedi: Yo me quedo de pie en mitad del cruce. Saco mi sable láser y lo enciendo. Adopto una posición de defensa...

DJ: Muy bien. El ruido sube, algo va a girar en el fondo. De repente...



TOLKIEN

ENCICLOPEDIA ILUSTRADA



El libro que comentamos no es una novedad (fue editado en nuestro país en 1.992, por la editorial **Timun Mas**). Pero la verdad es que cualquier excusa nos parece buena para volver a hablar de las obras del genial **J.R.R. Tolkien**, de la misma manera que seguro que más de alguno de nuestros lectores ha aprovechado el verano que ya se acaba para releer **"El Señor de los Anillos"** ó **"El Hobbit"**. Los jugadores de rol debemos mucho a **Tolkien**. Pero no sólo por su abundante ejemplo de historias y aventuras, o de localizaciones geográficas: los moldes que él creó para los elfos, hobbits, orcos o magos nos han proporcionado modelos casi "reales" con los que poblar nuestros mundos fantásticos, y que se ven repetidos y aceptados con agrado en todos los lugares del globo donde se tiran unos dados roleros, o simplemente donde alguien ha de imaginarse un personaje similar.

TOLKIEN: ENCICLOPEDIA ILUSTRADA es un voluminoso tomo de 280 páginas, encuadernado en cartoné, con sobrecubierta, e ilustraciones interiores a todo color. Su autor es **David Day**, un enamorado de la obra de **Tolkien**, y creador también de libros como el **"Bestiario de Tolkien"** o **"Castillos de leyenda"**, trabajos que quizás son ya de sobras conocidos por los seguidores de ésta sección, y los amigos no solo de la Tierra Media, sino de la fantasía, y las aventuras y leyendas medievales en general.

Este autor, tomando como referencia todas las historias de **J.R.R. Tolkien** y logrando un meticuloso trabajo de relación entre ellas, ha creado esta guía -maravillosamente ilustrada por varios artistas- de los mundos y personajes fantásticos que pueblan los libros del genial escritor, y que tantas horas de maravilloso entretenimiento han proporcionado a miles de lectores en todo el mundo. De esta manera, la enciclopedia viene a resumir en forma de crónica exhaustiva, los 37.000 años de historia que comprenden desde la creación de Arda hasta las secuelas de la Guerra del Anillo.

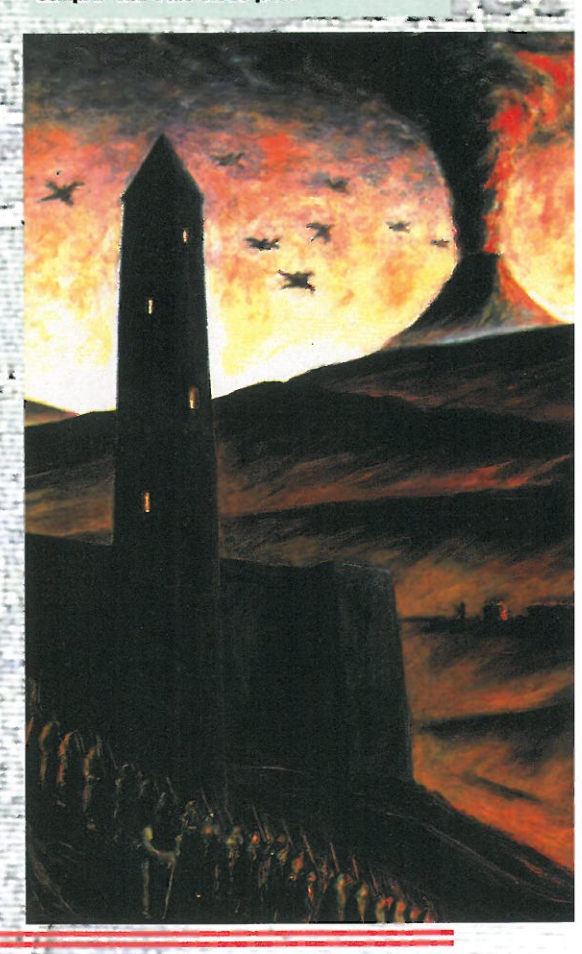
Además, la obra recoge más de 500 entradas alfabéticas enmarcadas en cinco grandes áreas: Historia, Geografía, Sociología, Historia Natural y Biografía, que tratan todos y cada uno de los aspectos fundamentales de la Tierra Media y las Tierras Imperecederas. Por otro lado, el texto se ve enriquecido por una serie de mapas, árboles genealógicos y tablas cronológicas, junto con ilustraciones de gentes, lugares y acontecimientos que muestran al lector toda la dramática envergadura y esplendor del universo tolkiniano. En total podemos encontrar más de 200 dibujos e ilustraciones, que se ven complementadas con 20 páginas de valiosas tablas y mapas.

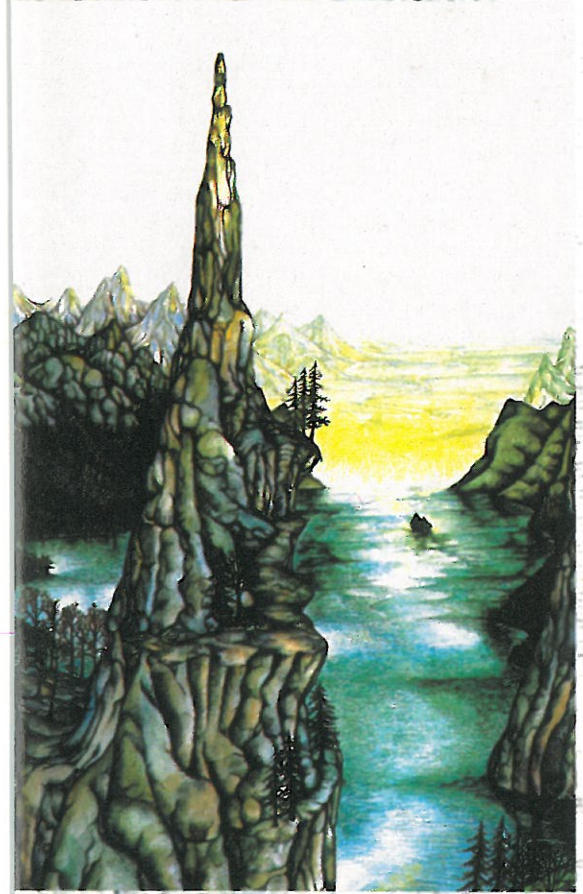
Estamos hablando de un libro de los que se guardan "para siempre", sobre todo en casa de cualquier enamorado de las sagas tolkinianas; el complemento imprescindible sería **"Tolkien: Atlas de la Tierra Media"** (también publicado por **Timun Mas**), y del que ya haremos análisis próximamente. Pero los jugadores del juego de rol **"El Señor de los Anillos"** (e incluso de similares) encon-

NOTAS:

Para los poseedores de PC con CD-ROM, en el número 4 de TODO PANTALLAS ya comentamos la existencia en ese formato de esta misma obra, con más de 10.000 referencias cruzadas y algunas animaciones, aunque básicamente el material es el mismo.

Para los amantes del "papel impreso", el libro puede oscilar de precio -según el lugar de compra- entre las 3.800 ptas.

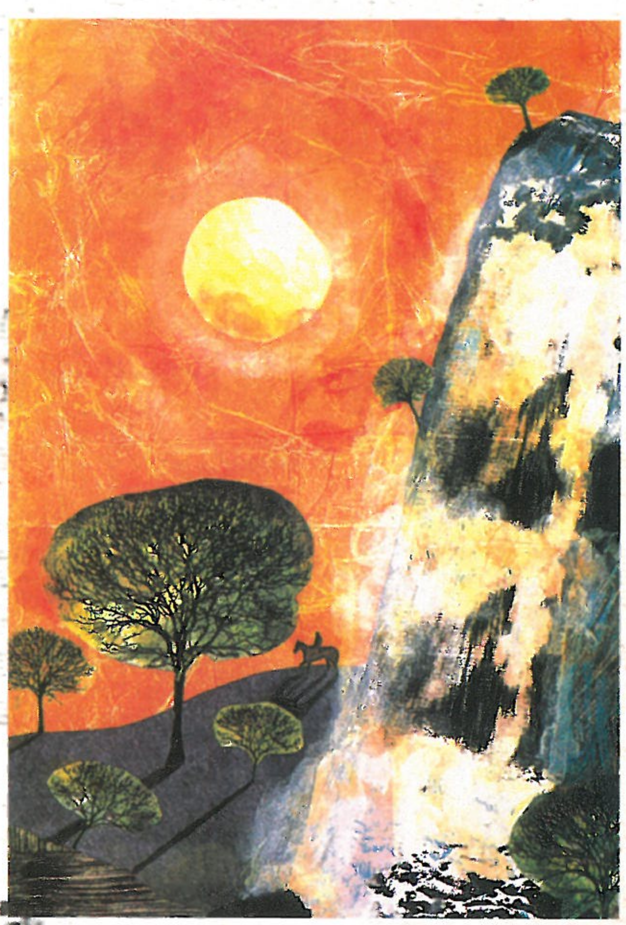




trarán que se trata de un manual tan completo, interesante y útil para ayudar a crear sus partidas y mundos como cualquier módulo oficial o ampliación del juego publicada.

De esta manera, este trabajo no sólo es el complemento ideal para aquellos que "ya han viajado" alguna vez a través de la obra de **Tolkien**, sino que se convierte en un buen libro de consulta para los que por vez primera quieren acercarse "sin perderse" a la épica -y voluminosa- epopeya del genial escritor. Encontraremos una ayuda para entender mejor la extensa obra literaria de **Tolkien**, salpicada continuamente de aclaraciones y revelaciones que sin duda sorprenderán a más de un seguidor convencido de ya conocer a fondo dicha obra.

En definitiva, una delicia, y recomendable por muchos motivos.



EXTRACTO DEL PROLOGO

En varias cartas escritas durante la década de los cincuenta, Tolkien reconocía que la localización de su mundo confundía a la gente a menudo: "¡Muchos críticos parecen suponer que la Tierra Media es otro planeta!". Para él, ésta era una conclusión sorprendente, porque él no tenía la menor duda acerca de su ubicación: "La Tierra Media no es un mundo imaginario. El nombre es la forma moderna de midden-erd>middel-erd, un nombre antiguo para la oikoumene, el lugar donde moran los hombres, el mundo real y objetivo, específicamente opuesto a los mundos imaginarios (como el País de las Hadas) o los mundos invisibles (como el Cielo o el Infierno)".

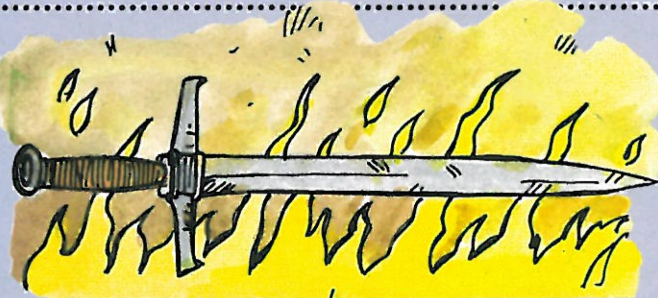
Diez años más tarde, Tolkien le daba a un periodista una ubicación geográfica exacta: "la historia ocurre en el noroeste de la Tierra Media, que en latitud equivale a la zona costera de Europa y la ribera septentrional del Mediterráneo... (...)

EXTRACTO DEL PROLOGO (2)

De hecho, ahora mucha gente no sabe que los hobbits fueron inventados por Tolkien y suponen que, de un modo u otro, siempre nos acompañaron. Sin embargo, los hobbits no son la única creación de la mente de Tolkien que ha invadido nuestro mundo. Los orcos, ents y balrogs también se han abierto camino, pero lo que es aún más evidente es que redefinió y estandarizó para siempre muchas criaturas mitológicas que no estaban totalmente claras. El elfo y el enano son hoy muy distintos gracias a Tolkien; y Gandalf se ha convertido en el modelo definitivo de mago, a la altura de Merlín, cuyo mito tardó mil años en crearse



Por ahora el colectivo rolero de TODO PANTALLAS sigue siendo el más numeroso, si atendemos a la cantidad de cartas de cada buzón de nuestra/vuestra revista. Lo prometido es deuda, así que este mes nuestro buzón tiene tres páginas. Ahora que va a comenzar el nuevo curso (sí, bueno, ya sabemos que quedan unos días de vacaciones) quizás es buen momento para pedir contactos, información sobre los juegos que vais a emplear este año, etc. Así que no os cortéis, y tirar un par de dados en "escribir a Rol&Games". Recordad que a partir de este número en todas las peticiones de CONTACTO incluiremos la edad, pues numerosos lectores nos han pedido este dato, que sin duda ayuda en la búsqueda del grupo de juego o de la persona con la que cartearnos "ideales". Si no queréis que la publiquemos, simplemente no la indiquéis cuando escribáis en el cupón. Y por último, si "respondéis" a alguna carta publicada, indicar el número en el que apareció, para que los otros lectores puedan consultarlo.



Amigos de TODO PANTALLAS. Os escribo esta carta como defensa de un pasatiempo que parece ser denostado por cualquier rolero que se precie: el wargame. Me confieso fanático de **J.R.R. Tolkien**, el género de "espada y brujería", **"Star Wars"**, etc., y nada me gustaría más que ser un bravo montaraz luchando en las puertas de Minas Tirith. Pero, ¿no sería también Wellington en Waterloo? Personalmente, creo que cambiar la historia es uno de las mayores satisfacciones que nos puede deparar este maravilloso mundo del wargame. Me despido felicitándoos por vuestra revista, que considero casi perfecta, y prometiéndole a los roleros mi próxima incorporación a sus filas, si encuentro a alguien que organice partidas en mi localidad.

General Dodonna (Ronda, Málaga)

Muy bien expuesto, y sin ofender a nadie, cómo por desgracia suele ser habitual en los ataques entre un bando y otro. Coincidimos contigo: tanto placer nos proporciona una buena partida de rol, como una estupenda campaña de wargame. Es cuestión de gustos, pero creemos que una pasión no está reñida con la otra. Si tienes afición al juego, la aventura y a la imaginación, ¿por qué ponerles límite si tenemos varias posibilidades de aplicación? A ver si algún Máster rolero de Ronda o Málaga escribe para que te incorpores a nuestras filas.

Me gustaría que en la sección de R&G se publicaran comentarios sobre libros de lectura basados en juegos de rol. Por ejemplo: "Crónicas de la Dragonlance" (**AD&D**), "No pactes con un dragón" (**Shadowrun**), "El Hobbit" (**El Señor de los Anillos**), etc... Me interesaría que, junto al comentario, se incluyera un breve resumen del libro y/o datos del mismo. Por lo demás, me gusta mucho la revista.

José Manuel Castro Del Pino (Cádiz)

Ya lo hacemos, por eso todos los libros que puedan interesar a los aventureros de Rol&Games siempre son analizados en nuestras páginas, en vez de en la sección Kiosco (dedicado más a libros de cine y televisión). En la sección Cinemagia (con los libros de ci-fi, terror, fantasía o FX) hacen lo mismo. Te corregimos en lo de "El Hobbit": primero nació el libro (¡la saga tolkiniana!), después el JdR. Saludos a los aventureros de Cádiz, pues es una de las provincias de la que recibimos más cartas.

Muy buena vuestra sección de "Rol&Games". ¿Qué opinión os merecen **"Universo"**, **"Paranoia"** y **"Mutantes en la sombra"**? Me parece genial la idea de que se piense en los novatos (como yo) en la revista, pero ahora que muchos hemos jugado nuestras primeras partidas: ¿por qué no profundizar un poco más?

Rayden (Villanueva del Arzobispo, Jaén)

*JdR **"Universo"**: ambicioso, pero ideal para grupos de jugadores que gusten de no encasillarse en una ambientación, en un espacio-tiempo concretos (ver análisis en TODO PANTALLAS número 2). JdR **"Paranoia"**: de los más divertidos que se pueden encontrar, por no decir el que más. Pero, evidentemente, poco "serio" (ver análisis en TODO PANTALLAS número 3). JdR **"Mutantes en la sombra"**: serio y duro, "en un mundo demasiado parecido al nuestro" (ver análisis en el número 4). Los tres son fáciles de jugar. En cuanto a lo de ir profundizando poco a poco, ya lo estamos haciendo, aunque no os deis cuenta: Rol&Games está totalmente "programada" desde su nacimiento.*

Me encanta vuestra sección del buzón, y me gustaría que se pudiese ampliar un par de páginas más. También ahondar en la opinión de ***Gabriel Pérez Ayala*** de Madrid (número 8), de que lo que más ayuda a crear afición es la posibilidad de encontrar muchos y buenos módulos de aventuras a un bajo precio. Ya sé que la calidad está reñida con el valor del dinero, pero si un módulo es bueno y barato, ¿no creéis que se vendería mucho más? Y no me digáis que la fotocopia puede con el grupo de gente que, de ser barato, lo compraría. Si a mi me ofrecen un producto de esa calidad, el fotocopiarlo es llamarme miserable y tacañazo.

Carlos López Díaz (Salamanca)

*Tu lo has dicho, pero es que el tema de las fotocopias es delicado. Hay que hacer entender a la afición que el fotocopiar material que ya se puede encontrar a buen precio no es bueno para nadie, salvo -temporalmente- para el "rata" que lo hace. Nosotros solo justificamos la fotocopia en el caso de originales o material muy difícil de encontrar en el mercado. Si los editores no ganan dinero, no pueden publicar más material ni nuevos complementos, y la afición se "ahoga". Pensamos que, afortunadamente, los buenos roleros encariñados con un JdR determinado ya buscan siempre productos "originales", y no chapuceras fotocopias que tampoco salen tan baratas como en tiempos. Entre tener un ejemplar del maravilloso **"Advanced Dungeons&Dragons"**, **"El Señor de los Anillos"** o **"Star Wars"**, y unas míseras fotocopias con un clip, yo elijo lo primero. Y si no tengo pelas, espero a ahorrar lo suficiente, que tampoco sale tan caro, diantres. Un JdR de 2.000 ptas. puede proporcionar cientos de horas de entretenimiento.*

Felicidades por vuestro trabajo: muy, muy bien. Aunque se echa en falta un poquito más de información sobre juegos que no sean de rol, que también están muy bien. ¿No os parece?

Carlos Marcos Estébanez (Guipuzcoa)

Argh! ¡Nos han dado! Tienes toda la razón, porque antes siempre publicábamos algún análisis de juegos de tablero (ver primeros números). Lo que pasa es que la fiebre rolera (y algo de la wargamera) nos ha atacado tanto como a los miles de lectores que tienen en esta sección su cita favorita mensual, y el espacio disponible ha ido derivando al mundo del rol. Los principales culpables/responsables de esta sección (Akela/Sergio Navarro) se disculpan por ello y prometen recordarlo para este "curso editorial" que ahora estamos comenzando (ellos personalmente ahora no pueden contestarte porque están luchando a brazo partido con un par de orcos encima de la fotocopiadora de la redacción).

Estoy loco por las aventuras de Elric y su endemoniada espada encantada "Stormbringer", y me gustaría saber información sobre cuando van a sacar en español el juego de rol. Gracias, y os saluda el Conde Ralk.

Juan Carlos Nieto-Sandoval (Manzanares)

*Nos imaginamos que te refieres a los nuevos suplementos. Por ahora, de la serie Stormbringer se ha publicado, en español: **"Stormbringer"** (el "básico", basado en las novelas de **Michael Moorcock**), **"El Canto Infernal"** (ayudas y seis módulos), **"Demonios y magia"** (criaturas, magia y dos escenarios), **"El octógono del caos"**, **"El lobo blanco"**, **"Hechiceros de Pan Tang"** y **"El ladrón de almas"** (reglas adicionales, escenarios, etc.).*

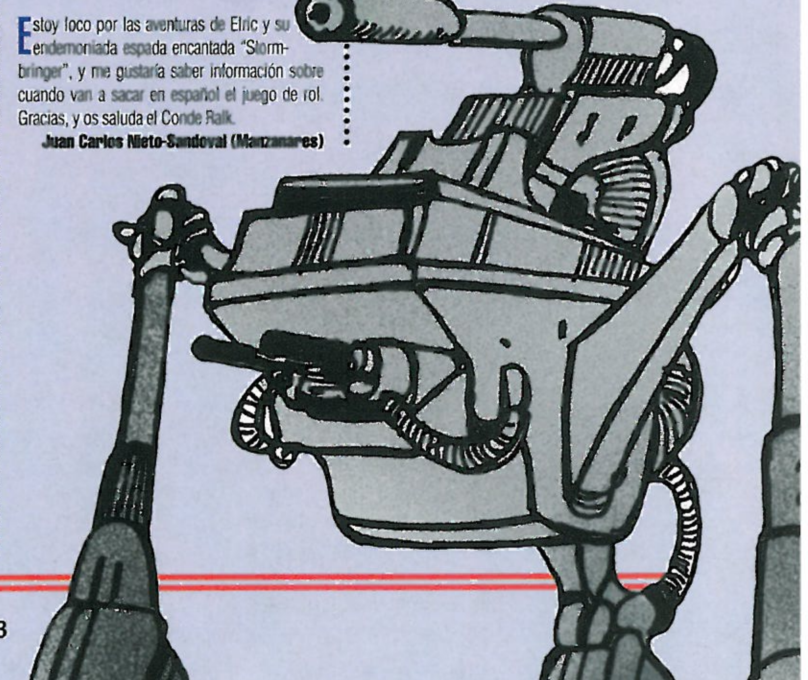
Estoy empezando en el rol, y me gustaría que explicaseis algo más como empezar. Me quiero convertir en rol-adicto, y me gustaría conseguir todo el material disponible del **"Star Wars"** en castellano. ¿Podéis ayudarme? Gracias.

Gustavo Higueruela Morante (Talavera, Toledo)

En cuanto a lo primero, repasa todos los números anteriores de TODO PANTALLAS, porque llevamos meses dedicados a introducir al personal en este fascinante mundo. Y en cuanto a lo segundo, el análisis de "Star Wars" de éste número... ¿te basta por el momento?

Estoy encantado con vuestra sección, pero me gustaría deciros unas cuantas cosas: 1) Separad o eliminad los wargames. 2) Seguid adelante con nuevas aventuras interactivas. Son realmente buenas... para hacer reír por encima de todo. 3) ¿Tenéis pensado hacer ayudas, módulos y cosas así aunque solo sea esporádicamente? 4) ¡¿Qué hacemos con el gobierno?! ¡Ahora dicen que van a regular la importación de los juegos de rol, por culpa de esos dos pirados que se han pasado "un poco"!

Rafael Manuel Framit Sánchez (Granada)





Bueno, eso de que solo se han pasado "un poco"... Por partes: 1) Actualmente los wargames no ocupan mucho espacio en la revista, y hay muchos lectores que son tan aficionados al rol como a los primeros. 2) Seguiremos adelante con las aventuras interactivas (a partir del próximo número). Y la únicas pretensiones son esas: hacer sonreír un poco a algunos lectores (que para ponernos serios ya tenemos todos bastante con nuestros problemas diarios), y ofrecer una oportunidad de participación en la aventura. 3) Sí, en cuanto terminemos la "fase introductoria" para que el máximo de lectores novatos se interesen por el mundo del rol. 4) La respuesta está en las próximas elecciones, a la hora de votar. Está claro que las declaraciones de nuestros laboriosos dirigentes en el tema del rol fueron más que nada "oportunistas", para quedar bien con toda esa gente que criticó el mundo del rol, sin tener ni repajolera idea ni de qué iban los dos pirados en cuestión, y mucho menos de que va el rol en sí. Pero además te recuerdo que por aquellas fechas había elecciones al Parlamento europeo, y claro, quedar bien con la masa cuesta tan poco...



MAS VOTADOS

1 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
ROL (=)

2 STAR WARS
ROL (+)

3 ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS
ROL (=)

4 RUNE QUEST
ROL (=)

5 LA LLAMADA DE CTHULHU
ROL (=)

6 ROLEMASTER
ROL (+)

7 PENDRAGON
ROL (+)

8 WARHAMMER 40.000
TEMATICO (+)

9 HEROQUEST
TEMATICO (+)

10 CYBERPUNK
ROL (-)

Vota tus juegos favoritos usando la tarjeta central de la revista: da lo mismo si en la misma lista mezclas juegos de Rol con Wargames, temáticos, de tablero, etc. Se trata de ver cada mes cuáles son los juegos favoritos de nuestros lectores. ¡Y recuerda que puedes ganar un Juego por ello!



Saludos a TODO PANTALLAS desde el "War Dancers Role Club".

Joaquín Frías. Presidente.

Parto de la base de que los juegos de rol son superiores al resto (sobre gustos...). Pero un juego de estrategia que recomendáis en el número nueve me ha intrigado, me refiero a **"Sagunto"**. Bien, pues las preguntas son: ¿qué tal es para principiantes en wargames? ¿son reglas muy complicadas? ¿es muy caro? ¿es necesario disponer de mucho espacio para jugar, como en **"Warhammer"**? ¿cuanto tiempo duran las partidas? Gracias por responder (si es que me respondéis).

Luis Angel Del Teso Moya (Valladolid)

Pues sí, te vamos a responder, hombre. Pero son tantas tus preguntas (y las de algún otro lector que también se ha intrigado con ***"Sagunto"****) que hemos decidido dedicarlo a análisis en el próximo número: será una buena manera de aproximar a más lectores el mundo de los wargames, y* ***"Sagunto"*** *nos parece ideal para ello.*
Y además anunciamos que es probable que este juego se pueda adquirir por correo, por mediación de la revista. Ya conocemos las dificultades que en ciertos lugares de nuestra geografía se tienen para lograr conseguir muchos de los productos que se ven en las revistas.

Me gustaría que diéseis vuestra opinión sobre la idea de que su algunos juegos de rol pueden llegar a provocar problemas psíquicos a los jugadores de tal manera que lleguen a matar en la vida real. Esto lo digo por el caso que salió hace unos meses en televisión, en el que un par de jóvenes jugadores de rol mataron a un hombre de edad avanzada.

José Antonio Martín Quesada (Almería)

Creemos que nuestra opinión quedará clara con los textos publicados en este mismo número (ver "En defensa del Rol", pág. 76).

Podríais hablar algo sobre figuras de plomo. ¡Gracias! A mis amigos y a mí nos encantó la aventura interactiva ¡y llevamos cerca de seis años jugando al rol!

Daniel Fernández-Cid Torno (Toledo)

Pues Crom os otorgue otros seis años de diversión rolera. Sí, tenemos pensado hablar del mundo del plomo (es un decir) próximamente.

Solo deciros que sigáis por este camino tan maravilloso que habéis creado. Felicitar a todos los lectores que hacen posible que os mejoréis aun más. Y a vuestro sufrido cartero.

Ignacio Page Valera (Cuenca)

Hace dos años hubiera dicho: ¿qué es eso del rol?. Hace un año y medio hubiera dicho: ¡bah! no me interesa. Hace un año me puse a mirar una partida de rol y quise probar. Ahora soy aficionado al rol. ¡Viva el "Rolemaster"! ¡Viva el rol!

José Luis Kolumer Fernández (Torrelavega)

CONTACTOS

Me gustaría contactar con gente de Portugalete o de Vizcaya para jugar unas buenas partiditas al **"Star Wars"** o al **"Señor de los Anillos"**. Por favor, que alguien responda a esta carta, ya que tengo muchos módulos de **"Star Wars"** y necesito usarlos. Por cierto, Rol&Games es la mejor sección de la revista.

Juan Hernández López (16 años)
c/ Francisco Pizarro, 17, 9
Portugalete (Vizcaya)

Me gustaría ponerme en contacto con chicos y chicas que vivan en La Coruña y que sean "novatos" en esto del rol, para jugar a **"La llamada de Cthulhu"**, **"Star Wars"**, **"Warhammer 40.000"**, o lo que se os ocurra. Si os apetece, escribidme y nos pondremos en contacto. ¡Ah! Y felicidades por la estupenda revista.

Oscar Porrero Villanueva (17 años)
c/Alcalde Lens, 36, 6º. Izq.
15010 - La Coruña

Me gustaría contactar con aficionados al rol de España y en especial de Igualada, para cartearnos, explicarnos la vida rolera, y esas cosas. Si juegan a **"El Señor de los Anillos"**, mejor que mejor. Por cierto, no he dicho que esta revista es una pasada porque ya se sabe.

Javier Domenech Barda (15 años)
Avda. Doctor Pasteur, 16, 2º. 2ª.
08700 - Igualada (Barcelona)

La Asociación Juvenil Thámyris es un colectivo dedicado, entre otras muchas actividades, a los juegos de rol. Si vives en la zona sur de la Comunidad de Madrid, y quieres entrar en contacto con nosotros, escribe a:

Asociación Juvenil Thámyris
Casa de la Cultura
c/ Libertad, 31.
28600 - Navalcarnero (Madrid)

Las chicas mucho hablar, pero luego ¿por qué nunca juegan al rol? Llevo más de cuatro años jugando a rol y todavía no he visto a ninguna chica que se anime a jugar. ¿Por qué? Quiero aprovechar para ponerme en contacto con roleros y roleras de Avila. Escribidme a:

Ramón Aslain Martín
Paseo de San Roque, 48, 1º. 2.
05003 - Avila

NOTA: Intentamos contestar a ese interrogante sobre la falta de roleras en nuestro número 9, y apenas hemos tenido contestación por parte de las féminas... Así que, aunque se ofendan, está claro que "las chicas no son tan guerreras" como dicen (a ver si se "pican").

Esta es la mejor sección de la revista. Para el "rolero novatillo" de Gandía (número 9), y para todos aquellos moradores de la metrópoli de Valencia que quieran no asarse ni fundirse de calor este verano, aquí tenéis nuestra dirección de contacto. Todos los domingos de 17 a 20:30 de la tarde, con local propio (¡gracias, abuelita!). Rolearemos a buen ritmo, pero con decoro (prohibidos los trolls bullas y gritones), desde "Star Wars" hasta "Cyberpunk", pasando por "RuneQuest" hybóreo, las novedades ("Far West") y los propios ("Alien").

José Vilaseca Haro
c/ Vicente Brull, 38, 3º.
46011 - Valencia

NOTA: Más vale tarde que nunca. A lo mejor la invitación aún sirve para este mes de septiembre.

ANUNCIOS

Quiero comprar el juego de rol "Star Wars".

Carlos Alberto Trujillo
Avda. Madrid, 47, 3º.1
28100 - Alcobendas (Madrid)

Escribo esta carta para hacer un anuncio de venta: **Aquelarre** (1.000 ptas.), **Rerum Demoni** (1.000 ptas.), **El Señor de los Anillos** (1.500 ptas.), **Mutantes en la sombra** (1.000 ptas.), **Hijos de Chernobil** (1.000 ptas.), **Semilla de acero** (1.000 ptas.), **Catálogo Charlie** (1.000 ptas.), **Pantalla Mutantes** (500 ptas.).

Xavier Esquerré Maurena
c/ Valencia, 9, 3º. 3ª.
43870 - Amposta (Tarragona)
Tel.: (977) 700682

"El **Chirimbolo del Rol**" es un fanzine dedicado exclusivamente al mundo del rol. Los aficionados de Cádiz, y concretamente los de Algeciras, están de suerte, pues quizás este sea un medio de poder contactar con el resto de la afición rolera de la zona. Comentarios, módulos, rol&ordenador, etc. Suerte a este fanzine y loor a sus realizadores. 30 páginas, fotocopias.
Edita: Julio Jesús Valdenebro Torres.
Asociación Juvenil YARAVI, c/ Pez Espada, Vistasur II, nº. 13, San García, Algeciras (Cádiz).







Hemos reservado esta columna para que nos cuentes (en 400 palabras más o menos) tu partida, cómo liberásteis a la princesa o cómo te salió una pifia al tirar los dados y tu y tus amigos fuisteis pasto de los buitres. Ah, e indicad el nombre del juego. Nos reservamos el derecho de modificar la historia para hacerla más "publicable". Por cierto, si puede ser, no enviéis simples historias de "como cuatro bestias-machaca-todo nos cargamos a cuatrocientos enemigos y luego nos mataron por una pifia", que recibimos más fantasmadas que los productores de "Los Cazafantasmas"... ¿Es que vuestras partidas sólo consisten en pegarse con el enemigo de marras? ¡El rol es algo más!



STAR WARS: MIRA ANTES DE DISPARAR

Estaba dirigiendo a un grupo de tres rebeldes (más bien tres bestiajos-masacra-todo-lo-que-vemos) por una sórdida y oscura base imperial abandonada. Su objetivo era encontrar a unos huérfanos ewoks que los imperiales habían escondido y abandonado allí para retrasar cualquier seguimiento posterior. Los jugadores iban por un pestilente, pero bien iluminado corredor, cuando divisaron la presencia de un oscuro y semi-iluminado elevador. Inmediatamente se pusieron a discutir sobre la conveniencia de usarlo, y tras decidir que no se querían separar (cobardicas), entraron en él. Yo les advertí (como buen Director de Juego) que en la oscuridad no veían nada, pero ellos pensaron que para lo que hay que ver dentro de un ascensor... ¡daba lo mismo! Así que le dieron al último botón: llegarían arriba del todo y de ahí irían explorando la base hacia abajo. hasta encontrar a las pobres criaturas. La puerta se cerró, y el elevador inició su recorrido.

En la oscuridad del interior, el miedo se hacía palpable, y la escena casi recordaba más a "Alien" que a "Star Wars". Encima, aquel cacharro no llegaba nunca a su destino. De repente, los rebeldes percibieron una especie de ruiditos no mecánicos en la parte superior de la cabina, ¡encima de sus cabezas! El pánico (y el dedo-en-el-gatillo-fácil) les impulsó a sacar y descargar sus blasters sin piedad durante todos los tiros que pudieron en el techo: tres blasters vomitaron su lluvia de disparos en la oscuridad, casi al mismo tiempo. Y si llegan a tener un detonador termal yo creo que también lo usan, sin pensar dónde estaban... Además de las quemadas planchas del techo, algo cayó en la oscuridad junto a ellos. Pero en la oscuridad era imposible ver nada, y ninguno tenía poderes Jedi.



Cuando el ascensor llegó al quinto piso, la puerta se abrió y la luz pudo entrar por fin a iluminar la escena. Los bestiajos rebeldes descubrieron con horror a los huerfanitos ewoks, en el suelo del elevador, acribillados a blasterazos. Ja, ja, ja... Mirad antes de disparar, y que la Fuerza os acompañe.

Dedicado al Club "Los Amos del Dragón".

Sin firma (Verín, Orense)

RUNEQUEST: AQUELLOS MALDITOS BROOS

El olvidarse de las características, costumbres, gustos, etc. de determinados seres a los que ya nos hemos acostumbrado a tratar en las partidas puede ser mortal. Quiero decir que la primera vez que te encuentras en una partida con un broo, por ejemplo, preguntas veinte veces al Máster (o a los personajes no jugadores que mueve el Máster, mejor dicho) de qué va, qué come, cómo van vestidos, si son peligrosos, etc. Pero cuando ya has combatido contra estos inmundos seres en varias campañas, te olvidas de datos que se supone ya conoces, y que pueden ser vitales para el desenlace de posteriores encuentros.

Es el caso de una partida en el que mi grupo y yo (todos humanos y guerreros, cinco en total) nos enfrascamos en una lucha a muerte con una partida de broos asesinos y ladrones. La historia era que un grupo de unos 30 broos habían saqueado una aldea, y sus habitantes nos habían pedido ayuda para vengarse de los crueles seres (y asegurarse de paso de que no volviesen por allí). Tras días de búsqueda logramos contactar con ellos. Bueno, mejor decir que ellos contactaron con nosotros, ya que nos pillaron por sorpresa por la noche. Aunque logramos cargarnos a unos cuantos, ellos nos capturaron y torturaron, usándonos incluso como blancos para un cruel juego en el que nos ataban a una especie de diabólica noria que se inventó el jefe de la partida (o sea, el Máster), y a la que disparaban sus arcos riendo. Uno de nuestros compañeros pereció, y nosotros cuatro juramos venganza: ya era una cuestión personal.

A la primera de cambio nos logramos liberar y, tras aniquilar a la mayoría (aunque murió otro de nosotros), aún logramos capturar a seis broos con vida y atarlos como salchichas. Subimos en un carro todos sus tesoros, botines, manjares y ropas, porque pensamos que a los aldeanos les satisfaría como compensación a lo que les habían robado, y volvimos a la aldea. Dejamos a los prisioneros atados en la casa de las afueras para ver si podíamos sacarles algún otro tipo de botín, y entramos en la plaza, con el carro. Los aldeanos salieron de sus casas, y uno de nosotros, de pie en el carro, les dijo que podían coger lo que quisieran. Y mientras contábamos al alcalde lo sucedido, los aldeanos lo vaciaron entre risas y alegrías, sin saber muy bien de dónde habíamos traído aquellos manjares y objetos. Pero a medida que concluíamos nuestro relato, el alcalde fue cambiando de color, hasta que el médico de la aldea nos interrumpió, recordándonos algo que todos sabíamos, pero que se nos había olvidado: ¡los broos suelen ser portadores de enfermedades e infecciones muy contagiosas, y sus objetos permanecen infectados en la mayoría de ocasiones! Fue una pena que la peste asolase a toda la aldea, pero aún fue peor ver como nuestros personajes también la contrajeron.

Y lo peor es que lo sabíamos..., pero se nos olvidó.

Ramón Forteza (Palma de Mallorca)

RUNEQUEST: PONERSELO DIFICIL AL MASTER

Este caso se produjo cuando un "amigo de un amigo" nos invitó a participar en un módulo -de su creación- de RuneQuest (léase "runcués"), en unas jornadas de juegos en Barcelona hace unos cuantos años. El susodicho Máster nos introdujo en la historia como buscadores de un misterio en un bosque maldito. Uno de mis compañeros de juego (vecino mío, para más colmo), decidió que su PJ subiría a un árbol para divisar mejor lo que se cocía en aquel bosque. Se cayó un par de veces, y una lucecita se encendió en mi cerebro. Debía poner a prueba la capacidad más significativa de un Máster que se precie de llamarse así: la improvisación.

Le comuniqué al Máster que mi PJ colocaría hojarasca alrededor del árbol por si se producía una nueva caída del otro PJ.

El Máster, totalmente ajeno a los diabólicos impulsos que me movían, consintió en tal acción. Una vez subido el PJ al árbol, dejé ir mi sentencia: "Bien. Ahora le pego fuego a la hojarasca con mi antorcha...". El rostro del Máster mudó de color, y sus ojos parecieron salírsele de las cuencas: aplicando las reglas establecidas por él para su propio módulo, aquello desencadenó un incendio que acabó con el bosque, su misterio y la partida... en tan sólo ocho minutos de juego real.

En verdad os digo que vosotros, sufridos jugadores sojuzgados por Másters inexpertos y cuadriculados, pongáis obstáculos para que éstos desarrollen su ingenio, lo que dará como resultado partidas más amenas en un futuro. Yo ejerzo de Máster desde hace más de seis años y disfruto con algunas ocurrencias de mis jugadores, lo que hace que me supere para que no me cojan fácilmente (cosa ya harto difícil).

Ricardo Blasco Collins (Barcelona)

NOTA DE ROL&GAMES: Aunque habitualmente no hacemos comentarios sobre las "Batallas" aquí publicadas, en esta ocasión sí queremos exponer nuestra opinión. Estamos de acuerdo en que sí es bueno, de vez en cuando, recordar al Máster o Director de juego que los personajes pueden salir por cualquier lado, igual que en la vida real casi ningún comportamiento en totalmente previsible. Pero sin pasarse, ni acabar con las partidas por un antojo "genial" de alguno de los jugadores. Tanto trabajo de preparación a la porra porque a uno de los PJ se le ha ocurrido una posibilidad que dé al traste con la aventura de un plumazo... Al fin y al cabo el rol no trata de enfrentamientos entre Másters y jugadores, ni de ver "quien coge a quien" o quien es más listo, sino de pasar un rato divertido y lleno de aventura e imaginación. Por ello sugerimos tener cuidado con este tipo de experimentos, que pueden hacer que los Másters sean más experimentados, previsores y precavidos a la hora de preparar las aventuras. Pero también que se harten de tanto trabajo para que la diversión dure ocho minutos de tiempo real.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: CARPINTEROS

Los PJ's tenían que introducirse en un castillo en construcción, y decidieron utilizar el truco más viejo del oficio: hacerse pasar por mercenarios. Pero el oficial del castillo no necesitaba soldados, y groseramente gritó: "¡No necesitamos soldados! ¡Largaros de aquí!". Distraídamente, un jugador apuntó: "Bueno, también trabajamos la carpintería". Pasmo. Asombro. Silencio absoluto en la mesa mientras los jugadores y el Máster tratan de asimilar lo que acaban de oír. De repente, otro jugador suelta una estruendosa carcajada secundada al instante por el resto. El Máster, recomponiendo a duras penas la compostura, continúa la partida. Al oficial del castillo no le queda más remedio que aceptarlos diciendo: "Está bien: aceptaremos vuestros servicios como soldados... y como carpinteros". Un éxito lingüístico sin paliativos.

LA LLAMADA DE CTHULHU: GRACIOSO FUERA DE LUGAR

La hazaña, por así llamarla, ocurrió en "La llamada de Cthulhu". Los PJ's como suele ser habitual estaban con el agua al cuello, rodeados de zombies en una granja de un pueblo olvidado. En esto, uno de ellos descubre un pasadizo oculto tras el heno, y lejos de comunicárselo a los demás, se esconde en él y se calla. Cuando el resto de PJ's cinco minutos después encuentran el pasadizo en cuestión, se encuentran con una voz que surge del túnel diciendo: "uuuh!". A estas alturas del asunto, Charlie Gun, el tipo más duro del grupo le vacía un cargador de su Thompson a nuestro amigo, dejándole hecho un colador. Charlie Gun, viendo el aspecto de su ex-gracioso compañero comenta, antes de meterse en el túnel: "Por listo".

STORMBRINGER: DAVID Y GOLIAT

Los PJ's, debido al argumento y cómo se habían desencadenado los acontecimientos, sólo deseaban traicionarse entre ellos mismos para saciar su codicia. El grupo estaba compuesto por asesinos y traidores que deseaban rescatar a una rica heredera (unos para matarla y otros para salvarla). Tan solo un PNJ, el prometido de la chica, era un tipo legal. Llega el final de la aventura y sólo quedan dos PJ's: el resto -cuatro- habían muerto en oscuras trifulcas. Los dos PJ's con 95% de ataque y maestros de armas atacan al pobre prometido para matar a su amada. El PNJ, con apenas 60%, inicia la lucha con un ¡01!, y uno de los maestros ve como una espadita casi de hojalata penetra en su flamante armadura demonio destripándole. El segundo PJ no aprende de lo visto y ataca con un ¡00!. Se le cae el arma, pero sonríe sabiendo que su armadura demonio parará el ataque; pero no cuenta con el 03 que saca a continuación nuestro héroe-PNJ, que le parte en dos. El PNJ recoge los restos de la batalla, las armaduras, el dinero y se va de allí con su amada. Como dice Coppola: "el amor nunca muere".

Sin firma (Ciudad Real)